



LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.ac.id>

Nomor : 2216/UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth.....
di.....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : I Kadek Arta
NIM : 2429041019
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,

Ida Bagus Putu Arnyana
NIP 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2. Hasil Uji Instrumen Penilaian (*Judges I*)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI TERBATAS

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
- Penilaian terdiri dari dua alternatif.
Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai
Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Lembar Validasi Instrumen Uji Terbatas

C. Lembar Validasi Instrumen Uji Perilaku				
No	Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Aspek Tampilan				
1.	Tampilan aplikasi menarik bagi saya.	✓		
2.	Tampilan aplikasi sesuai dengan usia saya.	✓		
3.	Gambar dalam aplikasi membuat saya senang belajar.	✓		
4.	Warna dalam aplikasi membuat saya tertarik belajar.	✓		
B. Aspek Kemudahan Penggunaan				
5.	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa banyak bantuan guru.	✓		

6.	Aplikasi ini sederhana sehingga saya bisa menggunakannya sendiri.	✓		
7.	Menu dalam aplikasi mudah dipahami.	✓		
8.	Instruksi atau petunjuk dalam aplikasi mudah dimengerti.	✓		
C. Aspek Interaktivitas dan Motivasi				
9.	Game interaktif dalam aplikasi membuat saya bersemangat belajar.	✓		
10.	Saya merasa senang ketika bermain game interaktif dalam aplikasi.	✓		
11.	Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓		
12.	Saya merasa gembira saat menggunakan aplikasi untuk belajar.	✓		
13.	Saya ingin mencoba lagi setelah menggunakan aplikasi.	✓		
D. Aspek Manfaat Pembelajaran				
14.	Aplikasi membantu saya mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana.	✓		
15.	Aplikasi membuat saya lebih mudah belajar membaca.	✓		
16.	Aplikasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.	✓		

Singaraja, September 2025
Judges Instrumen,



A. Gede Wina Bayu, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198406272015091009

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES I

1. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Uji efektivitas
 Nama Mahasiswa : I Kadek Arta
 Nama Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, M.Pd.
 Nama Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

2. Identitas Judges I

Nama : *Dr. Gede Wina Bayu, S.Pd, M.Pd.*
 NIP : *198403272015091001*
 Instansi : *Universitas Pendidikan Ganesha.*

3. Petunjuk

- Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon pada butir-butir pernyataan dengan cara memberikan tanda rumput (✓) pada kolom yang tersedia.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
- Saran/komentar dapat diberikan pada tempat yang sudah disediakan.

4. Butir Penilaian

Nomor Butir	Respon Judges		Saran/Komentar
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		

14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

5. Kesimpulan

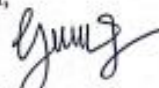
Instrumen uji efektivitas penelitian Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD ini dinyatakan:

1. Dapat untuk digunakan tanpa revisi.
2. Dapat untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak dapat digunakan.

*(Mohon dilingkari nomor sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 15 Oktober 2025

Judges I,



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015091001

5.	Penggunaan aplikasi praktis dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.	✓		
6.	Aplikasi mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓		
7.	Navigasi dalam aplikasi jelas dan tidak membingungkan pengguna.	✓		
C. Aspek Manfaat Bagi Siswa				
8.	Aplikasi membantu siswa mengenal suku kata dan membaca kata sederhana dengan baik.	✓		
9.	Aplikasi menumbuhkan minat membaca pada siswa.	✓		
10.	Aplikasi memotivasi siswa untuk belajar membaca secara mandiri.	✓		
D. Aspek Manfaat Bagi Guru				
11.	Aplikasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi membaca.	✓		
12.	Aplikasi mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.	✓		
E. Aspek Keberlanjutan				
13.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
14.	Aplikasi dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.	✓		

Singaraja, September 2025
Judges Instrumen,

Dr. Gede Wina Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840727.2015.041001

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI TERBATAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Monopoli Interaktif Berorientasi Budaya Lokal Bali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Siswa Sekolah Dasar
Penyusun : I Komang Eka Putra
Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama : Dr. Gede Wina Bayu, S.Pd.M.Pd.
NIP : 198103272015041001
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
- Penilaian terdiri dari dua alternatif.
Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai
Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Lembar Validasi Instrumen Uji Terbatas

C. Lembar Validasi Instrumen Uji Terbatas				
No	Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Aspek Kejelasan				
1.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.	✓		
2.	Kalimat yang digunakan singkat, jelas, dan tidak berbelit-belit.	✓		
3.	Istilah-istilah yang digunakan konsisten dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓		

B. Aspek Ketepatan				
4.	Tata bahasa serta ejaan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
5.	Istilah yang digunakan tepat, sesuai konteks pembelajaran.	✓		
C. Aspek Interaktivitas dan Motivasi				
6.	Tingkat keterbacaan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓		
7.	Paragraf disusun secara terstruktur, runtut, dan logis.	✓		
8.	Panjang kalimat dan paragraf sesuai sehingga nyaman dibaca.	✓		

Singaraja, September 2025
Judges Instrumen,

Gumez

Dr. Geckle Wina Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198405272015091001



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama : Dr. Gede Wikan Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198403272015041001

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
- Penilaian terdiri dari dua alternatif.
Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai
Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

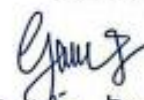
C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media				
No	Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Aspek Visualiasi				
1.	Desain tampilan aplikasi menarik perhatian siswa kelas I SD.	✓		
2.	Desain tampilan aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.	✓		
3.	Desain tampilan aplikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓		
4.	Pemilihan warna pada aplikasi serasi dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.	✓		
5.	Pemilihan warna tidak menimbulkan	✓		

	ketidaknyamanan pada mata siswa.			
6.	Pemilihan warna mendukung keterbacaan teks dalam aplikasi.	✓		
7.	Gambar/ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi membaca yang disajikan.	✓		
8.	Gambar/ilustrasi mampu membantu siswa memahami materi.	✓		
9.	Gambar/ilustrasi menarik perhatian dan minat siswa kelas I SD.	✓		
B. Aspek Navigasi dan Keterpakaian				
10.	Menu aplikasi mudah digunakan dan dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓		
11.	Menu aplikasi tersusun secara sederhana sesuai kebutuhan siswa.	✓		
12.	Menu aplikasi memudahkan siswa untuk memilih aktivitas belajar.	✓		
13.	Aplikasi dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.	✓		
14.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa maupun guru.	✓		
15.	Petunjuk penggunaan membantu siswa dalam menjalankan aplikasi.	✓		
16.	Perpindahan antarhalaman/menu berjalan lancar dan tanpa hambatan.	✓		
17.	Transisi antarhalaman/menu tidak membingungkan siswa.	✓		
18.	Perpindahan antarhalaman/menu mendukung kelancaran proses belajar.	✓		
C. Aspek Interaktivitas				
19.	Aplikasi memfasilitasi interaksi siswa melalui game interaktif.	✓		

20.	Game interaktif dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.	✓		
21.	Aplikasi memberikan umpan balik otomatis (<i>feedback</i>) atas jawaban siswa.	✓		
22.	Umpan balik yang diberikan dapat memotivasi siswa untuk memperbaiki jawaban.	✓		
D. Aspek Kualitas Teknis				
23.	Aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa mengalami <i>error</i> .	✓		
24.	Aplikasi kompatibel digunakan pada perangkat android dengan spesifikasi umum.	✓		

Singaraja, September 2025
Judges Instrumen,


Dr. Gede Wika Bayu, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198403272015041001



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19810327 2015041001
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
2. Penilaian terdiri dari dua alternatif.
Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai
Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No		Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
			Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Kesesuaian Kurikulum					
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓			
2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disusun.	✓			
3.	Materi disajikan sesuai karakteristik perkembangan siswa kelas I SD.	✓			
B. Aspek Keakuratan Materi					
4.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi sesuai dengan kaidah bahasa	✓			

	Indonesia yang benar.			
5.	Penggunaan suku kata dan kata sederhana dalam materi sudah tepat dan sesuai dengan tingkat membaca siswa kelas I.	✓		
6.	Penulisan kata, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca dalam aplikasi sudah tepat.	✓		
C. Aspek Kedalaman Materi				
7.	Materi yang disajikan cukup kompleks untuk menunjang pembelajaran membaca.	✓		
8.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD.	✓		
9.	Materi dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca pemahaman dasar siswa.	✓		
D. Aspek Kejelasan Materi				
10.	Penyajian materi dalam aplikasi sistematis dan runtut.	✓		
11.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓		
12.	Materi dalam aplikasi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
E. Aspek Kebermanfaatan Materi				
13.	Materi bermanfaat untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas I SD.	✓		
14.	Materi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.	✓		
15.	Materi dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.	✓		
16.	Materi dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam kegiatan pembelajaran membaca.	✓		

Dipindai dengan CamScanner

Singaraja, 16 Oktober 2025
Judges Instrumen,

[Signature]

Dr. Gede Wina Bayu, S.Pd, M.Pd.
NIP. 1964032719815041001

Lampiran 3. Hasil Uji Instrumen Penilaian (*Judges II*)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama : IGD Margunayasa

NIP : 198504022009121009

Instansi : UNDIKSHA

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
- Penilaian terdiri dari dua alternatif.

Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai

Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

C. Lembar Validasi Instrumen Keperluan Guru				
No	Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Aspek Kurikulum				
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓		Sesuai dengan buku
2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓		
3.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan.	✓		
B. Aspek Kemudahan Penggunaan				
4.	Aplikasi disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti.	✓		

5.	Penggunaan aplikasi praktis dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.	✓		
6.	Aplikasi mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓		
7.	Navigasi dalam aplikasi jelas dan tidak membingungkan pengguna.	✓		
C. Aspek Manfaat Bagi Siswa				
8.	Aplikasi membantu siswa mengenal suku kata dan membaca kata sederhana dengan baik.	✓		
9.	Aplikasi menumbuhkan minat membaca pada siswa.	✓		
10.	Aplikasi memotivasi siswa untuk belajar membaca secara mandiri.	✓		
D. Aspek Manfaat Bagi Guru				
11.	Aplikasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi membaca.	✓		
12.	Aplikasi mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.	✓		
E. Aspek Keberlanjutan				
13.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
14.	Aplikasi dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.	✓		

Singaraja, September 2025
Judges Instrumen,


I. 6D Margunayasa
NIP. 1985.04.02.2009.121.009



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun : I Kadek Arta
Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama : I G D Margunayasa
NIP : 1985 04 02 2609 14 009
Instansi : UNDIKSHA

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
- Penilaian terdiri dari dua alternatif.
Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai
Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Aspek Visualiasi				
1.	Desain tampilan aplikasi menarik perhatian siswa kelas I SD.	✓		
2.	Desain tampilan aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.	✓		
3.	Desain tampilan aplikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓		
4.	Pemilihan warna pada aplikasi serasi dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.	✓		
5.	Pemilihan warna tidak menimbulkan	✓		

	ketidaknyamanan pada mata siswa.			
6.	Pemilihan warna mendukung keterbacaan teks dalam aplikasi.	✓		
7.	Gambar/ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi membaca yang disajikan.	✓		
8.	Gambar/ilustrasi mampu membantu siswa memahami materi.	✓		
9.	Gambar/ilustrasi menarik perhatian dan minat siswa kelas I SD.	✓		
B. Aspek Navigasi dan Keterpakaian				
10.	Menu aplikasi mudah digunakan dan dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓		
11.	Menu aplikasi tersusun secara sederhana sesuai kebutuhan siswa.	✓		
12.	Menu aplikasi memudahkan siswa untuk memilih aktivitas belajar.	✓		
13.	Aplikasi dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.	✓		
14.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa maupun guru.	✓		
15.	Petunjuk penggunaan membantu siswa dalam menjalankan aplikasi.	✓		
16.	Perpindahan antarhalaman/menu berjalan lancar dan tanpa hambatan.	✓		
17.	Transisi antarhalaman/menu tidak membingungkan siswa.	✓		
18.	Perpindahan antarhalaman/menu mendukung kelancaran proses belajar.	✓		
C. Aspek Interaktivitas				
19.	Aplikasi memfasilitasi interaksi siswa melalui game interaktif.	✓		

20.	Game interaktif dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.		✓	kurang sesuai budi bakti
21.	Aplikasi memberikan umpan balik otomatis (<i>feedback</i>) atas jawaban siswa.	✓		
22.	Umpan balik yang diberikan dapat memotivasi siswa untuk memperbaiki jawaban.	✓		
D. Aspek Kualitas Teknis				
23.	Aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa mengalami <i>error</i> .	✓		
24.	Aplikasi kompatibel digunakan pada perangkat android dengan spesifikasi umum.	✓		

Singaraja, September 2025
Judges Instrumen,


160 Margunayada
NIP. 1985.04.02.2009.01009

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun : I Kadek Arta
Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama : I G D Margunayasa
NIP : 1985 04 02 2009 1 1 009
Instansi : UNDIKSHA

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
- Penilaian terdiri dari dua alternatif.
Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai
Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

C. Lembar Validasi Instrumen/Ani Materi				
No	Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Kesesuaian Kurikulum				
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓		
2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disusun.	✓		
3.	Materi disajikan sesuai karakteristik perkembangan siswa kelas I SD.	✓		
B. Aspek Keakuratan Materi				
4.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi sesuai dengan kaidah bahasa	✓		

	Indonesia yang benar.			
5.	Penggunaan suku kata dan kata sederhana dalam materi sudah tepat dan sesuai dengan tingkat membaca siswa kelas I.	✓		
6.	Penulisan kata, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca dalam aplikasi sudah tepat.	✓		
C. Aspek Kedalaman Materi				
7.	Materi yang disajikan cukup kompleks untuk menunjang pembelajaran membaca.	✓		
8.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD.	✓		
9.	Materi dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca pemahaman dasar siswa.	✓		
D. Aspek Kejelasan Materi				
10.	Penyajian materi dalam aplikasi sistematis dan runtut.	✓		
11.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓		
12.	Materi dalam aplikasi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
E. Aspek Kebermanfaatan Materi				
13.	Materi bermanfaat untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas I SD.	✓		
14.	Materi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.	✓		
15.	Materi dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.	✓		
16.	Materi dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam kegiatan pembelajaran membaca.	✓		

Dipindai dengan CamS

Singaraja..... 2025
Judeg Istnaren.


160 Margunayasa
NIP. 1985 0402 2009 11 009

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI TERBATAS

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun : I Kadek Arta
Dosen Pembimbing I : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

A. Identitas Judges

Nama : I. G. V. Margunayasa
NIP : 198504022009121009
Instansi : UNDIKSHA

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian disetiap item bunyi pernyataan sesuai penilaian yang diberikan.
- Penilaian terdiri dari dua alternatif.
Sangat Relevan (SR) : Jika instrument sesuai dengan aspek yang dinilai
Kurang Relevan (KR) : Jika instrument kurang sesuai dengan aspek yang dinilai dan perlu perbaikan
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *expert judgment* mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Lembar Validasi Instrumen Uji Terbatas

C. Lembar Validasi Instrumen Uji Perbaikan				
No	Butir Aspek/pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
A. Aspek Tampilan				
1.	Tampilan aplikasi menarik bagi saya.	✓		
2.	Tampilan aplikasi sesuai dengan usia saya.	✓		
3.	Gambar dalam aplikasi membuat saya senang belajar.	✓		
4.	Warna dalam aplikasi membuat saya tertarik belajar.	✓		
B. Aspek Kemudahan Penggunaan				
5.	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa banyak bantuan guru.	✓		

6.	Aplikasi ini sederhana sehingga saya bisa menggunakannya sendiri.	✓		
7.	Menu dalam aplikasi mudah dipahami.	✓		
8.	Instruksi atau petunjuk dalam aplikasi mudah dimengerti.	✓		
C. Aspek Interaktivitas dan Motivasi				
9.	Game interaktif dalam aplikasi membuat saya bersemangat belajar.	✓		
10.	Saya merasa senang ketika bermain game interaktif dalam aplikasi.	✓		
11.	Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓		
12.	Saya merasa gembira saat menggunakan aplikasi untuk belajar.	✓		
13.	Saya ingin mencoba lagi setelah menggunakan aplikasi.	✓		
D. Aspek Manfaat Pembelajaran				
14.	Aplikasi membantu saya mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana.	✓		
15.	Aplikasi membuat saya lebih mudah belajar membaca.	✓		
16.	Aplikasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.	✓		

Singaraja, September 2025
Judges Instrumen,


I. W. Margunayasa
NIP. 1985 0402 2009 11009

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Instrumen Soal

Shafiyah Khumairah . R

Nama	: <u>Shafiyah Khumairah . R</u>
Kelas	: <u>1 A</u>
Tanggal	:

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"



		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"



3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama	: Rizki Al Bannah
Kelas	: 1A
Tanggal	:



No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"



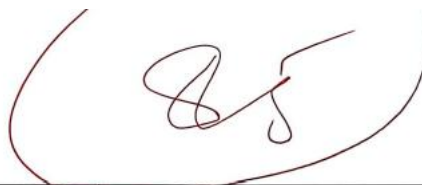
		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu" 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"



3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama	: Shakiya Ramadhani
Kelas	: 1 A
Tanggal	:



No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum ☒ mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum ☒ mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum ☒ mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum ☒ lancar membaca 17. Siswa sudah / belum ☒ lancar membaca 18. Siswa sudah / belum ☒ lancar membaca 19. Siswa sudah / belum ☒ lancar membaca 20. Siswa sudah / belum ☒ lancar membaca



Lampiran 5. Hasil Penilaian Uji Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.St.

Instansi : Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

I. Petunjuk

Bapak/Ibu yang terhormat,

Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek media pembelajaran dalam pengembangan aplikasi belajar membaca. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor Keterangan

5 Sangat Setuju

4 Setuju

3 Ragu-ragu

2 Tidak Setuju

1 Sangat Tidak Setuju

Masukan dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan media dalam aplikasi yang dilakukan pengembangan.

II. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualiasi							
1.	Desain tampilan aplikasi menarik perhatian siswa kelas I SD.	✓					
2.	Desain tampilan aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.	✓					
3.	Desain tampilan aplikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓					

23.	Aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa mengalami error.	✓							
24.	Aplikasi komputibel digunakan pada perangkat android dengan spesifikasi umum.	✓							

III. Komentor dan Saran

1. Desain hanya bisa dibuat di worddoc
2. Rancangan data tabel / urutan materi dapat lebih diperjelas
3. Grafik lebih sistematis
4. Rancangan lebih jelas-jelas

IV. Kesimpulan

Media aplikasi belajar membaca dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 10 November 2025
Ahli Media,



Dr. Ni Ketut Desia Trisnantari, S.Pd., M.Pd
NIP 198912132015042003



INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun	: I Kadek Arta
Pembimbing	: 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. 2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.
Instansi	: Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

I. Petunjuk

Bapak/Ibu yang terhormat,

Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek media pembelajaran dalam pengembangan aplikasi belajar membaca. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor Keterangan

- 5 Sangat Setuju
- 4 Setuju
- 3 Ragu-ragu
- 2 Tidak Setuju
- 1 Sangat Tidak Setuju

Masukan dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan media dalam aplikasi yang dilakukan pengembangan.

II. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Visualiasi							
1.	Desain tampilan aplikasi menarik perhatian siswa kelas I SD.	✓					
2.	Desain tampilan aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.	✓					
3.	Desain tampilan aplikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓					
4.	Pemilihan warna pada aplikasi serasi dan	✓	*	*			

	sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.						
5.	Pemilihan warna tidak menimbulkan ketidaknyamanan pada mata siswa.	✓					
6.	Pemilihan warna mendukung keterbacaan teks dalam aplikasi.	✓					
7.	Gambar/ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi membaca yang disajikan.	✓					
8.	Gambar/ilustrasi mampu membantu siswa memahami materi.	✓					
9.	Gambar/ilustrasi menarik perhatian dan minat siswa kelas I SD.	✓					
B. Aspek Navigasi dan Keterpakaian							
10.	Menu aplikasi mudah digunakan dan dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓					
11.	Menu aplikasi tersusun secara sederhana sesuai kebutuhan siswa.	✓					
12.	Menu aplikasi memudahkan siswa untuk memilih aktivitas belajar.	✓					
13.	Aplikasi dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.	✓					
14.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa maupun guru.	✓					
15.	Petunjuk penggunaan membantu siswa dalam menjalankan aplikasi.	✓					
16.	Perpindahan antarhalaman/menu berjalan lancar dan tanpa hambatan.	✓					
17.	Transisi antarhalaman/menu tidak membingungkan siswa.	✓					
18.	Perpindahan antarhalaman/menu mendukung kelancaran proses belajar.	✓					
C. Aspek Interaktivitas							
19.	Aplikasi memfasilitasi interaksi siswa melalui game interaktif.	✓					
20.	Game interaktif dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca.	✓					
21.	Aplikasi memberikan umpan balik otomatis (<i>feedback</i>) atas jawaban siswa.	✓					
22.	Umpan balik yang diberikan dapat memotivasi siswa untuk memperbaiki jawaban.	✓					
D. Aspek Kualitas Teknis							
23.	Aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa	✓					


 A blue banner with a yellow border and a yellow star at the top center. The word "UNDIKSHA" is written in white, bold, capital letters across the banner.

UNDIKSHA

	mengalami <i>error</i> .						
24	Aplikasi kompatibel digunakan pada perangkat android dengan spesifikasi umum.	✓					

III. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

IV. Kesimpulan

Media aplikasi belajar membaca dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 10 November 2025
Ahli Media,



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
NIP. 198912232015042002



Lampiran 6. Hasil Penilaian Uji Ahli Materi

INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.

Instansi : Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

I. Petunjuk
Bapak/Ibu yang terhormat,
Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek materi dalam pengembangan aplikasi belajar membaca. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Masukan dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan materi dalam aplikasi yang dilakukan pengembangan.

II. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Kesesuaian Kurikulum							
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓					
2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disusun.	✓					

3.	Materi disajikan sesuai karakteristik perkembangan siswa kelas I SD.	✓					
B. Aspek Keakuratan Materi							
4.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.	✓					
5.	Penggunaan suku kata dan kata sederhana dalam materi sudah tepat dan sesuai dengan tingkat membaca siswa kelas I.	✓					
6.	Penulisan kata, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca dalam aplikasi sudah tepat.	✓					
C. Aspek Kedalaman Materi							
7.	Materi yang disajikan cukup kompleks untuk menunjang pembelajaran membaca.	✓					
8.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD.	✓					
9.	Materi dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca pemahaman dasar siswa.	✓					
D. Aspek Kejelasan Materi							
10.	Penyajian materi dalam aplikasi sistematis dan runtut.	✓					
11.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓					
12.	Materi dalam aplikasi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓					
E. Aspek Kebermanfaatan Materi							
13.	Materi bermanfaat untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas I SD.	✓					
14.	Materi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.	✓					
15.	Materi dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.	✓					
16.	Materi dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam kegiatan pembelajaran membaca.	✓					

III. Komentar dan Saran

- * Sajikan materi membaca berupa perantara: Huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana, teks sederhana.
- * Menampilkan kalimat sederhana maupun teks sederhana sesuai dengan dengan standar.
- * Pengantar suku kata ditulis juga dengan bentuk non-figural (ruki).

IV. Kesimpulan

Materi dalam aplikasi belajar membaca dinyatakan:

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 10 November 2025
Ahli Materi,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd
NIP 198912132015042003



INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Armyana, M.Si.

Instansi : Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

I. Petunjuk

Bapak/Ibu yang terhormat,

Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek materi dalam pengembangan aplikasi belajar membaca. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor Keterangan

- 5 Sangat Setuju
- 4 Setuju
- 3 Ragu-ragu
- 2 Tidak Setuju
- 1 Sangat Tidak Setuju

Masukan dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan materi dalam aplikasi yang dilakukan pengembangan.

II. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Kesesuaian Kurikulum							
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓					
2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disusun.	✓					
3.	Materi disajikan sesuai karakteristik perkembangan siswa kelas I SD.	✓					

B. Aspek Keakuratan Materi						
4.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.	✓				warna yang digunakan pada membaca pemahaman belum berisi tanda baca
5.	Penggunaan suku kata dan kata sederhana dalam materi sudah tepat dan sesuai dengan tingkat membaca siswa kelas I.	✓				
6.	Penulisan kata, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca dalam aplikasi sudah tepat.	✓				
C. Aspek Kedalaman Materi						
7.	Materi yang disajikan cukup kompleks untuk menunjang pembelajaran membaca.	✓				
8.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD.	✓				
9.	Materi dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca pemahaman dasar siswa.	✓				
D. Aspek Kejelasan Materi						
10.	Penyajian materi dalam aplikasi sistematis dan runtut.	✓				
11.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓				
12.	Materi dalam aplikasi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓				
E. Aspek Kebermanfaatan Materi						
13.	Materi bermanfaat untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas I SD.	✓				
14.	Materi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.	✓				
15.	Materi dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.	✓				
16.	Materi dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam kegiatan pembelajaran membaca.	✓				



komentar sudah disampaikan pada salah satu catatan butir.

IV. Kesimpulan

Materi dalam aplikasi belajar membaca dinyatakan:

- 4. Layak digunakan tanpa revisi
- ⑤ Layak digunakan dengan revisi
- 6. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 10 November 2025
Ahli Materi,



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
NIP. 198912232015042002

Lampiran 7. Hasil Respon Siswa

1. INSTRUMEN UJI TERBATAS

Judul Penelitian	: Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun	: I Kadek Arta
Pembimbing	: 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. 2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.
Instansi	: Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

2. Petunjuk

Halo anak-anak,

Kalian akan menggunakan **aplikasi belajar membaca** yang sudah dibuat oleh Bapak peneliti. Setelah menggunakan media ini, kalian diminta untuk mengisi angket sederhana. Angket ini tidak ada jawaban benar atau salah, karena semua jawaban adalah pendapat kalian sendiri. Jawaban kalian sangat penting untuk membantu Bapak memperbaiki dan membuat media pembelajaran ini menjadi lebih baik dan menyenangkan.

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Pilihlah gambar emotikon yang paling sesuai dengan perasaan kalian.
3. Berilah tanda centang (✓) pada emotikon yang kalian pilih.
4. Jangan lupa, isi angket ini dengan jujur sesuai dengan pengalaman kalian saat menggunakan media.

Pilihan jawaban:

Emot Keterangan

- 😊 Sangat Setuju
- 🙂 Setuju
- 😐 Ragu-ragu
- ☹ Tidak Setuju
- 😞 Sangat Tidak Setuju

*): Untuk anak yang kurang paham pengisian didampingi peneliti atau guru

3. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		😊	🙂	😐	😞	😡	
A. Aspek Tampilan							
1.	Tampilan aplikasi menarik bagi saya.	✓					
2.	Tampilan aplikasi sudah sesuai.	✓					
3.	Gambar dalam aplikasi membuat saya senang belajar.	✓					
4.	Warna dalam aplikasi membuat saya tertarik belajar.	✓					
B. Aspek Kemudahan Penggunaan							
5.	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa banyak bantuan guru.	✓					
6.	Aplikasi ini sederhana sehingga saya bisa menggunakannya sendiri.	✓					
7.	Menu dalam aplikasi mudah dipahami.	✓					
8.	Instruksi atau petunjuk dalam aplikasi mudah dimengerti.	✓					
C. Aspek Interaktivitas dan Motivasi							
9.	Game interaktif dalam aplikasi membuat saya bersemangat belajar.	✓					
10.	Saya merasa senang ketika bermain game interaktif dalam aplikasi.	✓					
11.	Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓					
12.	Saya merasa gembira saat menggunakan aplikasi untuk belajar.	✓					
13.	Saya ingin mencoba lagi setelah menggunakan aplikasi.	✓					
D. Aspek Manfaat Pembelajaran							
14.	Aplikasi membantu saya mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana.	✓					
15.	Aplikasi membuat saya lebih mudah belajar membaca.	✓					
16.	Aplikasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.	✓					

4. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Singaraja, 2025
Siswa Kelas I SD,

lu
cantik hartana danielia

1. INSTRUMEN UJI TERBATAS

Judul Penelitian	: Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun	: I Kadek Arta
Pembimbing	: 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. 2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Amyana, M.Si.
Instansi	: Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

2. Petunjuk

Halo anak-anak,

Kalian akan menggunakan **aplikasi belajar membaca** yang sudah dibuat oleh Bapak peneliti. Setelah menggunakan media ini, kalian diminta untuk mengisi angket sederhana. Angket ini tidak ada jawaban benar atau salah, karena semua jawaban adalah pendapat kalian sendiri. Jawaban kalian sangat penting untuk membantu Bapak memperbaiki dan membuat media pembelajaran ini menjadi lebih baik dan menyenangkan.

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Pilihlah gambar emotikon yang paling sesuai dengan perasaan kalian.
3. Berilah tanda centang (✓) pada emotikon yang kalian pilih.
4. Jangan lupa, isi angket ini dengan jujur sesuai dengan pengalaman kalian saat menggunakan media.

Pilihan jawaban:

Emot Keterangan

- 😊 Sangat Setuju
- 🙂 Setuju
- 😐 Ragu-ragu
- ☹ Tidak Setuju
- 😞 Sangat Tidak Setuju

**) : Untuk anak yang kurang paham pengisian didampingi peneliti atau guru*



3. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		😊	🙂	😐	🙄	😞	
A. Aspek Tampilan							
1.	Tampilan aplikasi menarik bagi saya.		✓				
2.	Tampilan aplikasi sudah sesuai.		✓				
3.	Gambar dalam aplikasi membuat saya senang belajar.		✓				
4.	Warna dalam aplikasi membuat saya tertarik belajar.		✓				
B. Aspek Kemudahan Penggunaan							
5.	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa banyak bantuan guru.		✓				
6.	Aplikasi ini sederhana sehingga saya bisa menggunakannya sendiri.		✓				
7.	Menu dalam aplikasi mudah dipahami.		✓				
8.	Instruksi atau petunjuk dalam aplikasi mudah dimengerti.		✓				
C. Aspek Interaktivitas dan Motivasi							
9.	Game interaktif dalam aplikasi membuat saya bersemangat belajar.		✓				
10.	Saya merasa senang ketika bermain game interaktif dalam aplikasi.		✓				
11.	Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.		✓				
12.	Saya merasa gembira saat menggunakan aplikasi untuk belajar.		✓				
13.	Saya ingin mencoba lagi setelah menggunakan aplikasi.		✓				
D. Aspek Manfaat Pembelajaran							
14.	Aplikasi membantu saya mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana.		✓				
15.	Aplikasi membuat saya lebih mudah belajar membaca.		✓				
16.	Aplikasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.		✓				

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Singaraja, 2025
Siswa Kelas I SD,

[Signature]
...*Yapiza Pramasanti*...
Prasetya

1. INSTRUMEN UJI TERBATAS

Judul Penelitian	: Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun	: I Kadek Arta
Pembimbing	: 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. 2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Amyana, M.Si.
Instansi	: Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

2. Petunjuk

Halo anak-anak,

Kalian akan menggunakan **aplikasi belajar membaca** yang sudah dibuat oleh Bapak peneliti. Setelah menggunakan media ini, kalian diminta untuk mengisi angket sederhana. Angket ini tidak ada jawaban benar atau salah, karena semua jawaban adalah pendapat kalian sendiri. Jawaban kalian sangat penting untuk membantu Bapak memperbaiki dan membuat media pembelajaran ini menjadi lebih baik dan menyenangkan.

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Pilihlah gambar emotikon yang paling sesuai dengan perasaan kalian.
3. Berilah tanda centang (✓) pada emotikon yang kalian pilih.
4. Jangan lupa, isi angket ini dengan jujur sesuai dengan pengalaman kalian saat menggunakan media.

Pilihan jawaban:

Emot Keterangan

- 😊 Sangat Setuju
- 🙂 Setuju
- 😐 Ragu-ragu
- ☹ Tidak Setuju
- 😞 Sangat Tidak Setuju

**) : Untuk anak yang kurang paham pengisian didampingi peneliti atau guru*



3. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		😊	🙂	😐	😞	😡	
A. Aspek Tampilan							
1.	Tampilan aplikasi menarik bagi saya.	✓					
2.	Tampilan aplikasi sudah sesuai.	✓					
3.	Gambar dalam aplikasi membuat saya senang belajar.	✓					
4.	Warna dalam aplikasi membuat saya tertarik belajar.	✓					
B. Aspek Kemudahan Penggunaan							
5.	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa banyak bantuan guru.	✓					
6.	Aplikasi ini sederhana sehingga saya bisa menggunakannya sendiri.	✓					
7.	Menu dalam aplikasi mudah dipahami.	✓					
8.	Instruksi atau petunjuk dalam aplikasi mudah dimengerti.	✓					
C. Aspek Interaktivitas dan Motivasi							
9.	Game interaktif dalam aplikasi membuat saya bersemangat belajar.	✓					
10.	Saya merasa senang ketika bermain game interaktif dalam aplikasi.	✓					
11.	Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓					
12.	Saya merasa gembira saat menggunakan aplikasi untuk belajar.	✓					
13.	Saya ingin mencoba lagi setelah menggunakan aplikasi.	✓					
D. Aspek Manfaat Pembelajaran							
14.	Aplikasi membantu saya mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana.	✓					
15.	Aplikasi membuat saya lebih mudah belajar membaca.	✓					
16.	Aplikasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.	✓					

4. Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 9th 2025
 Siswa Kelas I SD,

Nika
 Nika dek Yurika dui Pradwi

Lampiran 8. Hasil Respon Guru

D. INSTRUMEN RESPON GURU

Judul Penelitian	: Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.
Penyusun	: I Kadek Arta
Pembimbing	: 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. 2. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si.
Instansi	: Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

A. Petunjuk

Bapak/Ibu yang terhormat,

Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek kepraktisan media pembelajaran dalam pengembangan aplikasi belajar membaca. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor Keterangan

- 5 Sangat Setuju
- 4 Setuju
- 3 Ragu-ragu
- 2 Tidak Setuju
- 1 Sangat Tidak Setuju

Masukan dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan aplikasi yang dilakukan pengembangan.

B. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Kurikulum							
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD	✓					

2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓					
3.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan.	✓					
B. Aspek Kemudahan Penggunaan							
4.	Aplikasi disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti.	✓					
5.	Penggunaan aplikasi praktis dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.		✓				
6.	Aplikasi mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓					
7.	Navigasi dalam aplikasi jelas dan tidak membingungkan pengguna.		✓				
C. Aspek Manfaat Bagi Siswa							
8.	Aplikasi membantu siswa mengenal suku kata dan membaca kata sederhana dengan baik.		✓				
9.	Aplikasi menumbuhkan minat membaca pada siswa.		✓				
10.	Aplikasi memotivasi siswa untuk belajar membaca secara mandiri.	✓					
D. Aspek Manfaat Bagi Guru							
11.	Aplikasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi membaca.	✓					
12.	Aplikasi mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.	✓					
E. Aspek Keberlanjutan							
13.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran.	✓					
14.	Aplikasi dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.	✓					

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....



D. Kesimpulan

Media aplikasi belajar membaca dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar,

2025
Guru,


Ni Made Ayu Purwardani, S.Pd
NIP. 19930213 202012 2 010



D. INSTRUMEN RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ida Bagus PutuArnyana, M.Si.

Instansi : Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

A. Petunjuk

Bapak/Ibu yang terhormat,

Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek kepraktisan media pembelajaran dalam pengembangan aplikasi belajar membaca. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor Keterangan

- 5 Sangat Setuju
- 4 Setuju
- 3 Ragu-ragu
- 2 Tidak Setuju
- 1 Sangat Tidak Setuju

Masukan dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan aplikasi yang dilakukan pengembangan.

B. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Kurikulum							
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD	✓					



2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓						
3.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan.	✓						
B. Aspek Kemudahan Penggunaan								
4.	Aplikasi disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti.	✓						
5.	Penggunaan aplikasi praktis dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.	✓						
6.	Aplikasi mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓						
7.	Navigasi dalam aplikasi jelas dan tidak membingungkan pengguna.	✓						
C. Aspek Manfaat Bagi Siswa								
8.	Aplikasi membantu siswa mengenal suku kata dan membaca kata sederhana dengan baik.	✓						
9.	Aplikasi menumbuhkan minat membaca pada siswa.	✓						
10.	Aplikasi memotivasi siswa untuk belajar membaca secara mandiri.	✓						
D. Aspek Manfaat Bagi Guru								
11.	Aplikasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi membaca.	✓						
12.	Aplikasi mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.	✓						
E. Aspek Keberlanjutan								
13.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran.	✓						
14.	Aplikasi dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.	✓						

C. Komentar dan Saran

Aplikasi belajar membaca dengan media game interaktif sangat membantu dalam peningkatan literasi membaca karena anak-anak sangat termotivasi dalam belajar.



D. Kesimpulan

Media aplikasi belajar membaca dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar,

2025
Guru,



Ni Ketut Ari Asmini, S.Pd.
NIP. 19881130 2023212 015



D. INSTRUMEN RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Belajar membaca Berbantuan Game Interaktif Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD.

Penyusun : I Kadek Arta

Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ida Bagus PutuArnyana, M.Si.

Instansi : Pascasarjana/Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan

A. Petunjuk

Bapak/Ibu yang terhormat,

Instrumen ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek kepraktisan media pembelajaran dalam pengembangan aplikasi belajar membaca. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor Keterangan

- 5 Sangat Setuju
- 4 Setuju
- 3 Ragu-ragu
- 2 Tidak Setuju
- 1 Sangat Tidak Setuju

Masukan dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan aplikasi yang dilakukan pengembangan.

B. Penilaian

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Aspek Kurikulum							
1.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓					



2.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia kelas I SD.	✓							
3.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan.	✓							
B. Aspek Kemudahan Penggunaan									
4.	Aplikasi disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti.	✓							
5.	Penggunaan aplikasi praktis dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.	✓							
6.	Aplikasi mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.	✓							
7.	Navigasi dalam aplikasi jelas dan tidak membingungkan pengguna.	✓							
C. Aspek Manfaat Bagi Siswa									
8.	Aplikasi membantu siswa mengenal suku kata dan membaca kata sederhana dengan baik.		✓						
9.	Aplikasi menumbuhkan minat membaca pada siswa.	✓							
10.	Aplikasi memotivasi siswa untuk belajar membaca secara mandiri.	✓							
D. Aspek Manfaat Bagi Guru									
11.	Aplikasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi membaca.	✓							
12.	Aplikasi mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.	✓							
E. Aspek Keberlanjutan									
13.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran.	✓							
14.	Aplikasi dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.	✓							

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....



D. Kesimpulan

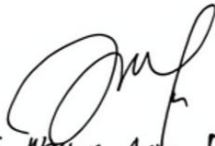
Media aplikasi belajar membaca dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Denpasar,

2025
Guru,


Ni Nayan Arin Dila Sari
NIP. 199306072024212009



Lampiran 9. Hasil *Pretest* Siswa kelas kontrol

Nama : N. Wayan Prilly
 Kelas : 1
 Tanggal : 4-4-2025



No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama : PURU W. I. Ardane
 Kelas :
 Tanggal : 4-11-2024

(30)

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca suku kata "mi"

		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu" 11. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama : Rodly Aisil Arif
 Kelas : 1
 Tanggal : 11-2020

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Lampiran 10. Hasil *Pretest* Siswa kelas Eksperimen

Nama	: <u>Anggra</u>
Kelas	: <u>1</u>
Tanggal	: <u>9/11/23</u>

(SS)

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		3. Siswa membaca kata "rusa" 4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi



3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama	: Alva
Kelas	:
Tanggal	: 9/11/2018

(30)

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca : kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "mi"

		3. Siswa membaca kata "rusa" 4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu" 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah belum lancar membaca 17. Siswa sudah belum lancar membaca 18. Siswa sudah belum lancar membaca 19. Siswa sudah belum lancar membaca 20. Siswa sudah belum lancar membaca



Nama : Alya
 Kelas : 1
 Tanggal : 9 / 11 / 23

(35)

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		3. Siswa membaca kata "rusa" 4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu" 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Lampiran 11. Hasil *Posttest* Siswa kelas kontrol

Nama : M. Wayan Chandra
 Kelas :
 Tanggal : 11. 11. 2019

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		3. Siswa membaca kata "rusa" 4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama : NI Wayan Navya
 Kelas : 1
 Tanggal : 11-11-2025

(85)

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		3. Siswa membaca kata "rusa" 4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Tbu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama : Rodly... Arsl... Andar
 Kelas : 1
 Tanggal : 11-11-2021

(70)

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		3. Siswa membaca kata "rusa" 4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Lampiran 12. Hasil *Posttest* Siswa kelas Eksperimen

Nama	: V.100
Kelas	: 1
Tanggal	: 14/11/25

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"
		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu" . 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu" . 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Nama :
 Kelas :
 Tanggal : 19/11/25

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa sudah / belum mampu membaca suku kata "mi"

		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa sudah / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa sudah / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa <u>sudah</u> / belum lancar membaca 17. Siswa <u>sudah</u> / belum lancar membaca 18. Siswa <u>sudah</u> / belum lancar membaca 19. Siswa <u>sudah</u> / belum lancar membaca 20. Siswa <u>sudah</u> / belum lancar membaca



Nama : *Yuanita*
 Kelas :
 Tanggal : *19/11/25*

(Logo)

No	Dimensi Literasi Membaca	Pertanyaan untuk siswa	Catatan Pengamatan Sudah/Belum Mampu
1.	Membaca Suku Kata dan Kata	1. Siswa membaca suku kata "ba" 2. Siswa membaca suku kata "mi" 3. Siswa membaca kata "rusa"	1. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca suku kata "ba" 2. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca suku kata "mi"
		4. Siswa membaca kata "sapi" 5. Siswa membaca kata "ayam" 6. Siswa membaca kata "gajah" 7. Siswa membaca kata "zebra" 8. Siswa membaca kata "tikus"	3. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "rusa" 4. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "sapi" 5. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "ayam" 6. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "gajah" 7. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "zebra" 8. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kata "tikus"
2.	Membaca Kalimat Sederhana	9. Siswa membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa membaca kalimat sederhana "sapi tidur"	9. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "gajah makan" 10. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "rusa minum", "kupu-kupu", "burung nuri", "lebah madu". 11. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "tikus mati" 12. Siswa <u>sudah</u> / belum mampu membaca kalimat sederhana "sapi tidur"

3.	Pemahaman Bacaan	Siswa membaca teks teks berikut untuk soal nomor 13–15. “Ibu pergi ke pasar Bersama Dayu Mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli sayur” 13. Bersama siapa Dayu pergi ke pasar? 14. Apa yang dibeli oleh Ibu? 15. Siapa yang membeli buku?	13. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 14. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan 15. Siswa sudah / belum mampu memahami teks bacaan
4.	Kelancaran Membaca	16. Siswa membaca teks “Ibu pergi ke pasar” 17. Siswa membaca teks “Dayu berjalan kaki” 18. Siswa membaca teks “Ibu membeli sayur” 19. Siswa membaca teks “Ini kucing Beni” 20. Siswa membaca teks “Kucing Beni makan ikan”	16. Siswa sudah / belum lancar membaca 17. Siswa sudah / belum lancar membaca 18. Siswa sudah / belum lancar membaca 19. Siswa sudah / belum lancar membaca 20. Siswa sudah / belum lancar membaca



Lampiran 13. Modul Ajar



Nama Penyusun	:	I Kadek Arta
NIP	:	198410082009031010
Nama Sekolah	:	SD N 3 Serangan
Mata pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase, Kelas / Semester	:	A,I/1
Tahun Ajaran	:	2025/2026

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	I Kadek Arta
NIP	198410082009031010
Nama Sekolah	SD N 3 Serangan
Tahun Ajaran	2025 / 2026
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas / Semester	A / I / Genap
Jumlah Siswa	32 Siswa
Materi Pokok	BAB 1 BUNYI APA?
Alokasi Waktu	.. JP @35 menit
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase A, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar kepada teman sebaya dan orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan.
Cakupan Elemen	▪ Menyimak ▪ Membaca dan memirsa ▪ Berbicara dan mempresentasikan ▪ Menulis
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil Pelajar Pancasila	Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong dan Berkebinekaan Global
D. 8 PROFIL LULUSAN	
8 Profil Lulusan	▪ Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan seta menghayati nilai-nilai spriritual dalam kehidupan sehari-hari ▪ Kewargaan Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dna norma social dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab social, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan ▪ Penalaran Kritis Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mngevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah ▪ Kreativitas

	Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat ▪ Kolaborasi Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab ▪ Kemandirian Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain ▪ Kesehatan Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being) ▪ Komunikasi Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.
E. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana Prasarana	▪ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Edisi Revisi ▪ Buku lain yang relevan ▪ Aplikasi Belajar Membaca ▪ Alat tulis dan alat warna; ▪ Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi yang bertema pancaindra. ▪ Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor.
Assesmen	▪ Assesmen individu atau kelompok ▪ Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik
Unit Kegiatan	▪ Individu / kelompok
Persiapan Pembelajaran	▪ Menyiapkan materi bahan ajar ▪ Menyiapkan lembar kerja siswa ▪ Menentukan metode pembelajaran
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Target Peserta Didik	▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

	▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	Model pembelajaran tatap muka
H. METODE PEMBELAJARAN	
Metode Pembelajaran	▪ Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. ▪ Metode PJBL ▪ Differensiasi ▪ Metode Deep Learning (mindful, meanful, joyful)
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran	Menyimak dan menanggapi bacaan tentang bunyi dan pancaindra secara lisan, peserta didik dapat mengenali abjad, membaca suku kata, kata, kalimat sederhana dan membaca pemahaman.
B. PERTANYAAN PEMATIK	
Pertanyaan Pematik	▪ Pernahkah kalian mendengar suara “Duk! Duk!”? ▪ Biasanya, apa yang berbunyi “Duk! Duk!”?
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
PERTEMUAN KE - 1	
PENDAHULUAN	Pendahuluan (15 Menit) 1. <i>Ice Breaker</i>: ○ Guru menyapa siswa dengan semangat. ○ Guru mengajak siswa untuk berdiri dan bernyanyi bersama lagu tentang abjad, sambil menunjukkan abjad pada papan tulis. 2. <i>Apersepsi</i>: ○ Guru menanyakan apakah siswa sudah tahu tentang huruf ‘A-Z’. 3. <i>Tujuan Pembelajaran</i>: ○ Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar mengenal huruf ‘A-Z’.
KEGIATAN INTI	Kegiatan Inti (70 Menit) 1. Mindfull Learning (Pembelajaran Berfokus dan Penuh Kesadaran) ○ <i>Mengenal Huruf B (30 Menit)</i>: Guru menunjukkan pada aplikasi pengenalan huruf dari ‘A-Z’ 2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) ○ <i>Permainan Interaktif (30 Menit)</i>: Guru mengajak siswa bermain “Mencari Huruf yang di tunjukkan oleh guru”. Guru menyiapkan aplikasi belajar membaca dan mengajak siswa untuk belajar membaca bersama tentang huruf yang ada di aplikasi belajar membaca. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil menyebutkan huruf dengan benar.

	3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) o <i>Menulis Huruf B dan Nama Diri (30 Menit):</i> Guru memberikan latihan membaca huruf yang ada pada aplikasi
PENUTUP	Penutup (15 Menit) 1. <i>Refleksi:</i> - o Guru menanyakan kepada siswa, "Apa yang kalian pelajari hari ini?" - o Siswa diminta menyebutkan huruf 'A-Z' 2. <i>Penilaian:</i> - o Guru mengamati kemampuan siswa dalam mengenali dan menulis huruf 'B'. - o Guru memberikan pujian dan motivasi kepada siswa yang aktif dan berani mencoba. 3. <i>Tindak Lanjut:</i> - o Siswa diminta untuk menulis huruf di rumah dan menyebutkannya kepada orang tua. 4. <i>Doa Penutup:</i> - o Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.
PERTEMUAN KE - 2	
PENDAHULUAN	Pendahuluan (15 Menit) 1. <i>Ice Breaker:</i> - o Guru menyapa siswa dan mengajak siswa untuk mengulangi pembelajaran pertemuan pertama dengan menyebutkan huruf 'A-Z' dengan benar. - o Siswa diajak untuk melakukan senam ringan sambil mengucapkan huruf yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya (misalnya, sambil lompat kecil, siswa mengucapkan "a", "b", "c"). 2. <i>Apersepsi:</i> - o Guru memperlihatkan huruf kapital 'B' dan huruf kecil 'b' di papan tulis, dan menanyakan apa saja benda yang namanya dimulai dengan huruf 'b' 3. <i>Tujuan Pembelajaran:</i> - o Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar mengenal suku kata 'ku'- 'da' menjadi 'kuda', 'sa' – 'pi' menjadi 'sapi'. 'a'- 'yam' menjadi 'ayam'
KEGIATAN INTI	Kegiatan Inti (70 Menit) 1. Mindfull Learning (Pembelajaran Berfokus dan Penuh Kesadaran) o <i>Membaca Suku Kata (30 Menit)</i> Guru menunjukkan suku kata pada aplikasi kepada siswa, Siswa diminta untuk menyebutkan nama – nama hewan yang

	diawali dengan huruf ‘k’, ‘s’, ‘a’ (contoh: “‘ku’- ‘da’ menjadi ‘kuda’, ‘sa’ – ‘pi’ menjadi ‘sapi’. ‘a’- ‘yam’ menjadi ‘ayam’). 2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) ○ <i>Permainan interaktif (30 Menit):</i> Guru mengajak siswa bermain “Mencari Huruf”. Guru menyiapkan permainan pada aplikasi benda-benda yang namanya dimulai dengan huruf ‘k’, ‘s’, ‘a’. Siswa diminta mengidentifikasi benda yang dimaksud (contoh: kuda, sapi, ayam). Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil menyebutkan benda dengan benar. 3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) ○ <i>Membaca suku kata (30 Menit):</i> Guru memberikan latihan membaca suku kata yang terdiri empat huruf. Setelah itu, siswa diminta menulis nama panggilan mereka sendiri terdiri dari 2 sampai 3 suku kata.
PENUTUP	Penutup (15 Menit) 1. <i>Refleksi:</i> ○ Guru menanyakan kepada siswa, "Apa yang kalian pelajari hari ini?" ○ Siswa diminta menyebutkan kembali suku kata ‘ba’, ‘bi’, dan ‘ba’. 2. <i>Penilaian:</i> ○ Guru mengamati kemampuan siswa dalam menyusun kata dengan benar. ○ Guru memberikan pujian kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan. 3. <i>Tindak Lanjut:</i> ○ Siswa diminta untuk mencari benda lain di rumah yang namanya dimulai dengan suku kata ‘bo’, ‘bi’, atau ‘ba’. 4. <i>Doa Penutup:</i> ○ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama

ASESMEN / PENILAIAN

A. Asesmen Sikap

Penilaian sikap ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran. Penilaian ini dilakukan agar Guru melihat sikap perilaku peserta didik dalam menjaga hidup bersama di masyarakat pada kehidupan sehari-hari (*civic disposition*), seperti sopan santun, percaya diri, dan bertoleransi. Bentuk pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampilkan perilaku sopan
Percaya diri	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan
Toleransi	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan	Peserta didik tidak dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan

B. Asesmen Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pengetahuan diberikan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, maupun esai. Penilaian pengetahuan ini bertujuan agar Guru mampu melihat pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik dalam kegiatan.

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

1) Tes Tertulis

- a) Pilihan ganda
- b) Uraian/esai

2) Tes Lisan

▲ Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
----------	-------------	------	-------	--------------------

	4	3	2	1

C. Asesmen Hasil Belajar

Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini bertujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam soft skill-nya. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1



REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan remedial karena belum mencapai Capaian Pembelajaran
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

b. Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal atau mencapai Capaian Pembelajaran.
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Direncanakan berdasarkan materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya

REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Refleksi untuk Guru:

- Apakah siswa mampu mengenal huruf kapital 'B' dan huruf kecil 'b'?
- Apakah siswa mampu menyebutkan benda yang dimulai dengan huruf 'b'?
- Apakah metode Deep Learning (mindful, joyful, meaningful) berjalan efektif?

2. Refleksi untuk Siswa:

- Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran hari ini?
- Apa yang masih sulit untuk dipahami?

3. **Perbaikan Pembelajaran:**

- Jika siswa mengalami kesulitan mengenal huruf 'B', guru dapat menggunakan lebih banyak alat bantu visual.
- Memberikan pengulangan materi untuk siswa yang masih mengalami kesulitan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

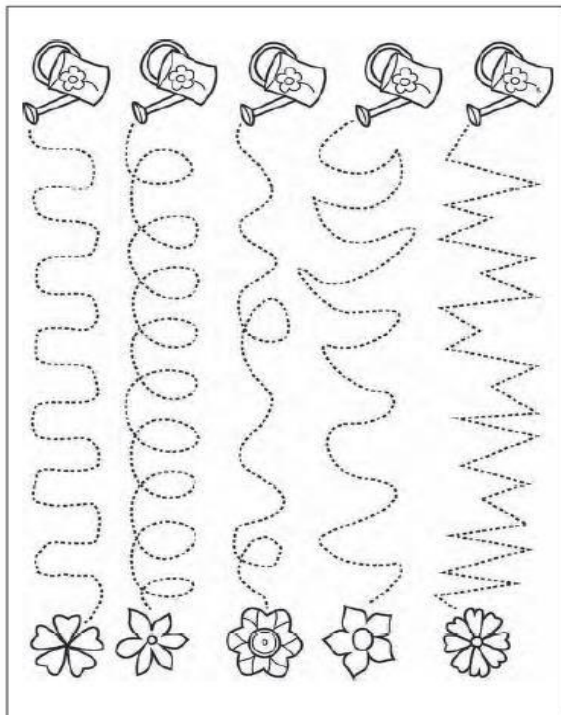
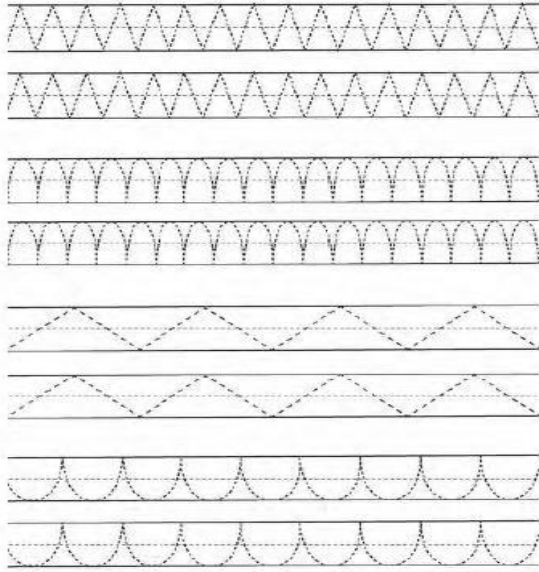
Nama :

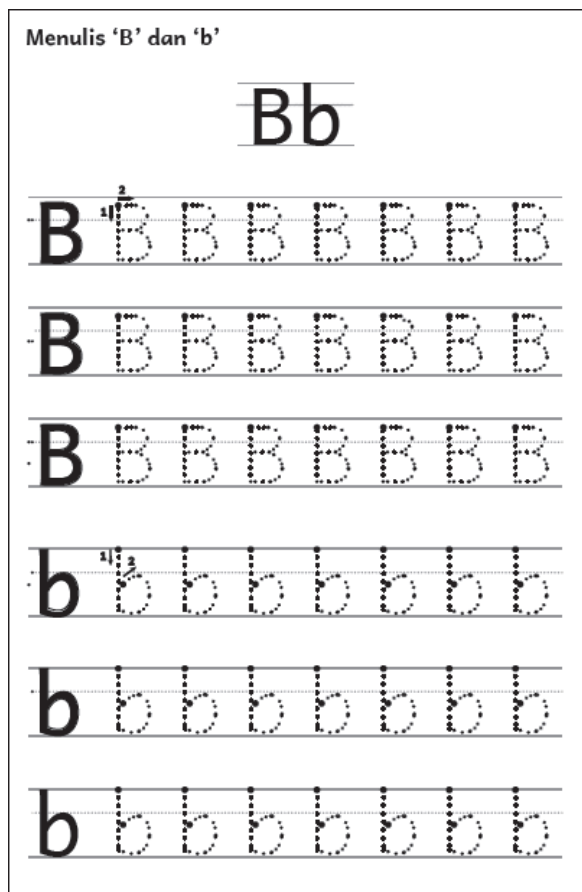
Kelas :

Tanggal :

Bab 1 •

Menelusuri Garis





BAHAN AJAR

Bahan Ajar : *Terlampir*

Teks Buku Siswa; Bahasa Indonesia untuk kelas 1

GLOSARIUM

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

asesmen: upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu

asesmen diagnosis: asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi

keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

berpikir lantang: mengungkapkan proses berpikir dengan lantang agar orang lain dapat belajar dan memperoleh informasi dari proses tersebut

buku pengayaan: buku yang digunakan sebagai penunjang atau pelengkap buku pelajaran utama

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

diorama: sajian pemandangan alam dalam bentuk tiga dimensi dengan menempatkan objek di depan sebuah latar sehingga menggambarkan keadaan alam yang sebenarnya

fonem: satuan bunyi terkecil yang mampu menunjukkan kontras makna, misalnya /h/ adalah fonem karena membedakan makna kata 'harus' dan 'arus'

fakta: hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi

fiksi: cerita rekaan (roman, novel, dan sebagainya)

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

kata ajaib: sebutan untuk ungkapan santun yang wajib dikenal dan digunakan peserta didik dalam kesehariannya

keterampilan sosial: kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan efektif serta berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan nonverbal sesuai dengan norma sosial dan budaya

kompetensi: kemampuan atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan pekerjaan tertentu

literasi dasar: kecakapan membaca dan menulis permulaan yang harus dikuasai di jenjang awal pendidikan formal

literasi finansial: pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan finansial untuk meningkatkan kesejahteraan

lembar amatan: catatan yang berisi sikap dan/atau keterampilan peserta didik untuk diamati guru

media digital: format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat

digital

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain secara nyaring dengantujuan untuk menarik minat membaca

motorik halus: kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh yang melibatkan saraf, tulang, dan otot untuk melakukan aktivitas tertentu

nonfiksi: teks yang berdasarkan kenyataan atau fakta

peragaan: proses menyajikan sebuah perilaku atau proses melakukan sesuatu agar orang lain dapat meniru atau mengadaptasi perilaku atau proses yang diperagakan tersebut

perancah: teknik pemberian dukungan belajar secara terstruktur dan bertahap agar peserta didik dapat belajar secara mandiri

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas

proyek kelas: tugas pembelajaran yang kompleks dan melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan peserta didik secara kolaboratif dengan serangkaian proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan

prediksi: prakiraan tentang sesuatu

teks deskripsi: teks yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks tanggapan: teks yang berisi penilaian, ulasan, atau resensi terhadap suatu karya (film, buku, novel, drama, dll) sehingga orang lain mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut

DAFTAR PUSTAKA

Culham, Ruth. 2005. *6 + 1 Traits of Writing: The Complete Guide for the Primary Grades*. Portland: Scholastic Teaching Resources.

Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta:

Penerbit PT Kanisius. Fisher, Douglas dkk. 2019. *This is Balanced Literacy*.

Thousand Oaks: Corwin.

Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades Pre K to 8*.
Portsmouth: Heinemann.

Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. New York: Pearson.

Indradi, dkk. 2022. *Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas 1*. Erlangga.
Jakarta

McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. New York: McGraw

Hill Education. Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. New York: Barron's
Educational Series.

Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Jakarta: Pusmenjar Kemendikbud RI.

Rasinski, Timothy dkk (Eds.). 2012. *Fluency Instruction: Research-Based Best Practices*. New York: The Guilford Press.

Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Portland: Scholastic Teaching Resources.

Vadasy, Patricia F. & J. Ron Nelson. 2012. *Vocabulary Instruction for Struggling Students*. New York: The Guilford Press.

Vygotsky, L. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Mengetahui
Kepala Sekolah

....., **Juli 20.....**
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.



Nama Penyusun : I Kadek Arta
NIP : 198410082009031010
Nama Sekolah : SD N 3 Serangan
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Fase, Kelas / Semester : A,I/1
Tahun Ajaran : 2025/2026

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	I Kadek Arta
NIP	198410082009031010
Nama Sekolah	SD N 3 Serangan
Tahun Ajaran	2025 / 2026
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas / Semester	A / I / Ganjil
Jumlah Siswa	32 Siswa
Materi Pokok	Kalimat Sederhana
Alokasi Waktu	.. JP @35 menit

J. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase A, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar kepada teman sebaya dan orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan.
Cakupan Elemen	▪ Menyimak ▪ Membaca dan memirsa

K. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila	Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong dan Berkebinekaan Global
---------------------------------	--

L. 8 PROFIL LULUSAN

8 Profil Lulusan	▪ Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan seta menghayati nilai-nilai spriritual dalam kehidupan sehari-hari ▪ Kewargaan Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dna norma social dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab social, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan ▪ Penalaran Kritis Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mngevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah ▪ Kreativitas
-------------------------	---

	Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat ▪ Kolaborasi Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab ▪ Kemandirian Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain ▪ Kesehatan Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being) ▪ Komunikasi Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.
M. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana Prasarana	▪ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Edisi Revisi ▪ Buku lain yang relevan ▪ Aplikasi belajar membaca ▪ Alat tulis dan alat warna; ▪ Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi bergambar tentang keamanan di ruang publik dan profesi di sekitar yang sesuai untuk peserta didik kelas satu. ▪ Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor.
Assesmen	▪ Assesmen individu atau kelompok ▪ Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik
Unit Kegiatan	▪ Individu / kelompok
Persiapan Pembelajaran	▪ Menyiapkan materi bahan ajar ▪ Menyiapkan lembar kerja siswa ▪ Menentukan metode pembelajaran
N. TARGET PESERTA DIDIK	
Target Peserta Didik	▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

	▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
O. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	Model pembelajaran tatap muka
P. METODE PEMBELAJARAN	
Metode Pembelajaran	▪ Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. ▪ Metode Deep Learning (mindful, meanful, joyful)
KOMPONEN INTI	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran	Menyimak dan menanggapi bacaan tentang hewan, peserta didik dapat membaca kalimat sederhana, memahami isi bacaan dan lancar dalam membaca kalimat sederhana.
D. PERTANYAAN PEMATIK	
Pertanyaan Pematik	▪ Mengapa tahap eksplorasi sangat penting untuk dilakukan? ▪ Bagaimana cara mengembangkan daya eksplorasi pada anak?
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
PERTEMUAN KE - 3	
PENDAHULUAN	Pendahuluan (15 Menit) Ice Breaker: • Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. • Siswa diajak berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. Apersepsi: • Guru menanyakan kepada siswa, "Siapa yang pernah melihat hewan tikus?" • Guru menanyakan kepada siswa hewan apa saja yang diketahui siswa. • Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar tentang membaca kalimat sederhana . Tujuan Pembelajaran: • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu membaca kalimat sederhana.
KEGIATAN INTI	Kegiatan Inti (90 Menit) 1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) (30 Menit) ○ Mengenali Kalimat Sederhana: Guru menampilkan kalimat sederhana pada aplikasi. Siswa diajak belajar membaca kalimat sederhana. ▪ Contoh: “Gajah Mati”, “Sapi makan”. 2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) (30 Menit) ○ Permainan Interaktif: Guru mengajak siswa bermain membaca kalimat sederhana, yaitu guru menanyakan kalimat bacaan .

	▪ Contoh: “Rusa Minum”, “Tikus Tidur” 3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) (30 Menit) ○ Membuat Kalimat Sederhana: Guru meminta siswa untuk membuat kalimat sederhana. ▪ Misalnya, “ Budi makan nasi”, “Ani makan nasi”. ○ Siswa menuliskan kalimat tersebut dan membacakannya di depan kelas. Guru memberikan apresiasi kepada setiap siswa yang sudah berani mencoba.
PENUTUP	Penutup (15 Menit) Refleksi: • Guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali apa yang mereka pelajari tentang kalimat sederhana. • Siswa diminta untuk tentang perasaannya terkait pembelajaran. Penilaian: • Guru menilai kemampuan siswa dalam membaca kalimat sederhana. • Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif dan berani membuat kalimat sederhana. Doa Penutup: • Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan memberikan pujian kepada siswa yang aktif.
PERTEMUAN KE - 4	
PENDAHULUAN	Pendahuluan (15 Menit) Ice Breaker: • Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. • Siswa diajak berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. Apersepsi: • Guru menanyakan kepada siswa, "Apa kalian pernah pergi kepasar?" • Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar lebih banyak kata, kalimat, dan pemahaman isi bacaan. Tujuan Pembelajaran:

	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa akan belajar memahami isi bacaan.
KEGIATAN INTI	Kegiatan Inti (90 Menit) Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) (30 Menit) Membaca pemahaman: Guru menggunakan aplikasi untuk membaca pemahaman. Misalnya, “Ibu pergi Ke Pasar bersama Dayu mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli Sayur.” Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) (30 Menit) Permainan Interaktif: Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok . Setiap kelompok diajak membaca pemahaman setiap 2 baris secara bergiliran pada aplikasi. - Misalnya, “Ibu pergi Ke Pasar bersama Dayu mereka berjalan kaki Dayu membeli buku Ibu membeli Sayur.” - Kelompok yang paling cepat dan benar akan mendapatkan poin. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) (30 Menit) Menjawab pertanyaan guru: Guru meminta siswa untuk pertanyaan guru. Misalnya, “Siapakah yang pergi ke pasar?.” “apakah yang dibeli oleh Dayu?.” - Siswa diminta menulis jawaban di buku tulis mereka, kemudian membacakannya di depan kelas.
PENUTUP	Penutup (15 Menit) Refleksi:

	• Guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali apa yang mereka pelajari tentang pemahaman isi bacaan. • Siswa diminta menyebutkan satu benda yang di beli oleh Ibu dalam wacana di atas. Penilaian: • Guru menilai kemampuan siswa dalam pemahaman isi bacaan. • Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif dan berani membaca wacana yang disajikan. Tindak Lanjut: • Guru meminta siswa untuk mencoba membaca pemahaman Doa Penutup: • Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan memberikan pujian kepada siswa yang aktif.
PERTEMUAN KE - 5	
PENDAHULUAN	Pendahuluan (15 Menit) Ice Breaker: • Guru menyapa siswa dengan ramah dan menanyakan kabar mereka. • Siswa diajak berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. • Guru melakukan kegiatan penyegaran dengan mengajak siswa bernyanyi “Naik Delman” Apersepsi: • Guru mengulas kembali materi tentang pemahaman bacaan pada pertemuan sebelumnya. • Guru menanyakan, “Apakah kalian masih ingat tentang materi sebelumnya, dimanakah Dayu membeli buku?” • Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar terkait dengan kelancaran membaca. Tujuan Pembelajaran: • Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar membaca kata tanpa salah sebut atau tertukar huruf dan membaca rangkaian kata sederhana secara tepat dan lancar.

KEGIATAN INTI	Kegiatan Inti (90 Menit) 1. Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) (30 Menit) ○ Guru memberikan beberapa kata, kalimat sederhana, dan teks membaca pemahaman pada aplikasi. Siswa diminta membaca sesuai pelafalan yang ada pada aplikasi tersebut. Misalnya, “Ibu pergi ke pasar,” atau “Dayu membeli buku.” ▪ Siswa diminta menulis kalimat mereka di buku tulis, kemudian membacakannya di depan kelas. 2. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) (30 Menit) ○ Guru memberikan permainan yang ada pada aplikasi belajar membaca ▪ Siswa diminta untuk Menyusun kata dan membacanya. ○ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dan meminta untuk bergiliran menyusun kata dan membacanya kembali. ▪ Kelompok yang paling cepat dan benar dalam membaca akan mendapatkan apresiasi dari guru. 3. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) (30 Menit) ○ Guru meminta siswa menulis beberapa kalimat sederhana. Misalnya, “Saya pergi ke pasar”, saya belajar di kelas, di depan papan tulis.”
PENUTUP	Penutup (15 Menit) Refleksi: • Guru mengajak siswa untuk berbagi apa yang mereka pelajari hari ini. Guru bertanya, “Apakah kalian senang belajar hari ini?” • Siswa diajak untuk menyebutkan kembali kalimat yang mereka buat. Penilaian: • Guru mengamati kemampuan siswa dalam kelancaran membaca. • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dan kreatif dalam membuat kalimat. Tindak Lanjut: • Guru meminta siswa untuk mencoba membaca 4-5 kalimat sederhana. • Siswa menyampaikan pelajaran hari ini kepada orang tua mereka dan mengajak berdiskusi.

Doa Penutup:

- Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan memberikan pujian kepada siswa yang aktif serta kreatif dalam berpartisipasi.

ASESMEN / PENILAIAN**D. Asesmen Sikap**

Penilaian sikap ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran. Penilaian ini dilakukan agar Guru melihat sikap perilaku peserta didik dalam menjaga hidup bersama di masyarakat pada kehidupan sehari-hari (*civic disposition*), seperti sopan santun, percaya diri, dan bertoleransi. Bentuk pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1
Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampilkan perilaku sopan
Percaya diri	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan
Toleransi	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan	Peserta didik tidak dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan

E. Asesmen Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pengetahuan diberikan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, maupun esai. Penilaian pengetahuan ini bertujuan agar Guru mampu melihat pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik dalam kegiatan.

2. Teknik Penilaian

b. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

3) Tes Tertulis

c) Pilihan ganda

d) Uraian/esai

4) Tes Lisan

▲ *Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.*

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

F. Asesmen Hasil Belajar

Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini bertujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam soft skill-nya. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

REMEDIAL DAN PENGAYAAN

c. Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan remedial karena belum mencapai Capaian Pembelajaran
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

d. Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal atau mencapai Capaian Pembelajaran.
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Direncanakan berdasarkan materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya

REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Refleksi untuk Guru:

- Apakah siswa sudah mampu membaca kalimat sederhana ?
- Apakah siswa sudah memahami isi bacaan?
- Apakah siswa sudah lancar membaca?

2. Refleksi untuk Siswa:

- Apa yang kamu pelajari hari ini tentang kalimat sederhana?
- Apakah kamu bisa memahami isi bacaan?

3. Refleksi untuk Perbaikan Pembelajaran:

- Menambah variasi permainan dengan lebih banyak contoh gambar benda.
- Menambah lebih banyak kata terkait dengan membaca pemahaman dan kelancaran membaca siswa.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :
 Kelas :
 Tanggal :



embaca

Bacalah dengan nyaring!



Ini adalah sebuah bola.
 Bola ini berwarna kuning.
 Bola ini berukuran kecil.
 Aku memakainya untuk bermain.

3. Bagaimana ukuran benda tersebut?
4. Dipakai untuk apa benda tersebut?

BAHAN AJAR

Bahan Ajar : *Terlampir*

Teks Buku Siswa; Bahasa Indonesia untuk kelas 1

GLOSARIUM

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

asesmen: upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu

asesmen diagnosis: asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

berpikir lantang: mengungkapkan proses berpikir dengan lantang agar orang lain dapat belajar dan memperoleh informasi dari proses tersebut

buku pengayaan: buku yang digunakan sebagai penunjang atau pelengkap buku pelajaran utama

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

diorama: sajian pemandangan alam dalam bentuk tiga dimensi dengan menempatkan objek di depan sebuah latar sehingga menggambarkan keadaan alam yang sebenarnya

fonem: satuan bunyi terkecil yang mampu menunjukkan kontras makna, misalnya /h/ adalah fonem karena membedakan makna kata 'harus' dan 'arus'

fakta: hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi

fiksi: cerita rekaan (roman, novel, dan sebagainya)

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

kata ajaib: sebutan untuk ungkapan santun yang wajib dikenal dan digunakan peserta didik dalam kesehariannya

keterampilan sosial: kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan efektif serta berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan nonverbal sesuai dengan norma sosial dan budaya

kompetensi: kemampuan atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan pekerjaan tertentu

literasi dasar: kecakapan membaca dan menulis permulaan yang harus dikuasai di jenjang awal pendidikan formal

literasi finansial: pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan finansial untuk meningkatkan kesejahteraan

lembar amatan: catatan yang berisi sikap dan/atau keterampilan peserta didik untuk diamati guru

media digital: format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain secara nyaring dengan tujuan untuk menarik minat membaca

motorik halus: kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh yang melibatkan saraf, tulang, dan otot untuk melakukan aktivitas tertentu

nonfiksi: teks yang berdasarkan kenyataan atau fakta

peragaan: proses menyajikan sebuah perilaku atau proses melakukan sesuatu agar orang lain dapat meniru atau mengadaptasi perilaku atau proses yang dipergakan tersebut

perancah: teknik pemberian dukungan belajar secara terstruktur dan bertahap agar peserta didik dapat belajar secara mandiri

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas

proyek kelas: tugas pembelajaran yang kompleks dan melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan peserta didik secara kolaboratif dengan serangkaian proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan

prediksi: prakiraan tentang sesuatu

teks deskripsi: teks yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks tanggapan: teks yang berisi penilaian, ulasan, atau resensi terhadap suatu karya (film, buku, novel, drama, dll) sehingga orang lain mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut

DAFTAR PUSTAKA

Culham, Ruth. 2005. *6 + 1 Traits of Writing: The Complete Guide for the Primary Grades*. Portland: Scholastic Teaching Resources.

Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta:

Penerbit PT Kanisius. Fisher, Douglas dkk. 2019. *This is Balanced Literacy*.

Thousand Oaks: Corwin.

Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades Pre K to 8*.
Portsmouth: Heinemann.

Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. New York: Pearson.

Indradi, dkk. 2022. *Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas 1*. Erlangga.
Jakarta

McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. New York: McGraw

Hill Education. Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. New York: Barron's
Educational Series.

Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Jakarta: Pusmenjar Kemendikbud RI.

Rasinski, Timothy dkk (Eds.). 2012. *Fluency Instruction: Research-Based Best Practices*. New York: The Guilford Press.

Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Portland: Scholastic Teaching Resources.

Vadasy, Patricia F. & J. Ron Nelson. 2012. *Vocabulary Instruction for Struggling Students*. New York: The Guilford Press.

Vygotsky, L. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Mengetahui
Kepala Sekolah

....., Juli 20.....
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

Lampiran 14. Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Tema : Diriku
 Kelas/Semester : I/II
 Hari/Tanggal : Selasa, 3 Juni 2025
 Subtema 1 : Aku dan Teman Baru

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah guru memberikan apersepsi dan memotivasi siswa sebelum pembelajaran?	Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan terkait pembelajaran, memberikan motivasi berupa <i>ice breaking</i> “tepuk semangat”
2	Apakah terdapat fasilitas belajar seperti media pembelajaran?	Ada
3	Apakah ada fasilitas seperti LCD, proyektor, dan speaker yang menunjang proses pembelajaran?	Ada
4	Apakah di sekolah tersedia jaringan WIFI?	Ada
5	Berapa banyak siswa yang lancar membaca dalam proses pembelajaran?	8 siswa = 25% siswa
6	Berapa jumlah siswa yang tidak Lancar membaca (TLM) di kelas?	9 siswa = 28 % siswa
7	Berapa jumlah siswa yang tidak bisa membaca (TBM) di kelas?	15 siswa = 47 % siswa
8	Apa saja media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran?	Media pembelajaran berupa buku cetak
9	Kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	Kurangnya media dan permainan yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar
10	Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran?	Beberapa siswa masih terlihat tidak mengerti dalam mengikuti proses pembelajaran
11	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas?	Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi, penugasan dengan mengerjakan soal-soal di LKS.

Lampiran 15. Pedoman Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA GURU**A. Identitas Wawancara**

1. Nama Narasumber : Ni Ketut Ari Asmini, S.Pd
2. Jabatan : Guru Kelas I
3. Tanggal Wawancara : 4 Juni 2025
4. Waktu : 09.00 - selesai
5. Tempat : Ruang Kelas I SDN 3 Serangan
6. Pewawancara : I Kadek Arta

B. Tujuan Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai:

1. Untuk menggali informasi mengenai penyebab rendahnya hasil belajar membaca siswa kelas I SD.
2. Mengetahui keterbatasan penggunaan media dan metode pembelajaran yang variatif.
3. Dampak media dan metode pembelajaran terhadap keaktifan dan minat belajar siswa.

C. Daftar Pertanyaan Wawancara**1. Permasalahan Siswa**

- a. Apakah Ibu/Bapak menemukan permasalahan yang cukup sering muncul dalam kegiatan belajar di kelas I? Bisa dijelaskan?
- b. Apakah ada permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran atau lainnya?
- c. Bagaimana Ibu/Bapak biasanya menangani permasalahan tersebut?

2. Penggunaan Media Pembelajaran

- a. Penggunaan Media Pembelajaran Apa saja media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas I?
- b. Seberapa sering Ibu/Bapak menggunakan media visual atau audio visual dalam pembelajaran?

- c. Apakah ada kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih bervariasi? Jika ada, apa saja?
- d. Menurut Ibu/Bapak, apakah media yang digunakan selama ini sudah cukup menarik perhatian siswa? Mengapa?

3. Metode Pembelajaran

- a. Metode pembelajaran apa yang paling sering digunakan dalam mengajar membaca?
- b. Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan metode pembelajaran membaca? Jika ya, seberapa sering?
- c. Apa kendala yang dihadapi dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi?

4. Sumber Belajar

- a. Apakah buku teks dari pemerintah menjadi satu-satunya sumber belajar dalam pembelajaran? Jika ya, mengapa?
- b. Apakah pernah mencoba menggunakan sumber belajar lain seperti internet, video, atau modul buatan sendiri?

5. Keaktifan dan minat siswa

- a. Bagaimana partisipasi siswa selama pembelajaran membaca? (misalnya: bertanya, menjawab, diskusi, menyampaikan pendapat)
- b. Apakah siswa terlihat antusias saat pelajaran membaca berlangsung?
- c. Apakah siswa mudah terdistraksi atau justru banyak yang tidak memperhatikan?
- d. Menurut Ibu/Bapak, model pembelajaran seperti apa yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa??

6. Saran dan Harapan

- a. Apa yang Ibu/Bapak harapkan agar pembelajaran membaca di kelas I bisa lebih menarik dan efektif?
- b. Saran apa yang dapat Ibu/Bapak berikan agar media dan metode pembelajaran membaca bisa lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar?

Catatan Wawancara

1. Permasalahan Siswa

- a. Ya, saya cukup sering menemukan permasalahan dalam kegiatan belajar di kelas I, terutama saat pembelajaran membaca. Beberapa siswa terlihat kurang fokus dan cepat bosan, terutama jika pembelajaran dilakukan secara ceramah terus-menerus. Selain itu juga Ketika ditanya siswa sudah mengerti tetapi ketika diberikan soal evaluasi hasilnya selalu banyak yang memperoleh nilai dibawah KKTP dan bahkan siswa kelas tahun lalu masih ada yang belum bisa membaca sehingga guru SMP mengajarkan baca di sela-sela pembelajaran inti.
- b. Permasalahan yang sering muncul terkait perilaku dan konsentrasi. Beberapa siswa cenderung berbicara sendiri ataupun dengan temannya, bermain dengan alat tulis, atau bahkan mengganggu temannya saat guru menjelaskan. Selain itu, motivasi belajar mereka masih rendah. Mereka tampak pasif, jarang bertanya, dan enggan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan.
- c. Biasanya saya mencoba mengubah pendekatan mengajar agar lebih menarik, misalnya dengan mengajak siswa menonton video singkat atau menggunakan gambar. Saya juga memberikan tugas kelompok agar mereka lebih aktif. Namun karena keterbatasan waktu dan fasilitas, hal ini tidak bisa dilakukan setiap hari.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran yang sering saya gunakan adalah papan tulis, buku teks, gambar dari buku, dan kadang-kadang saya membawa gambar cetakan dari internet.
- b. Media visual seperti gambar atau ilustrasi saya gunakan cukup sering, terutama saat menjelaskan konsep yang sulit. Namun, penggunaan media audio visual seperti video hanya sesekali, karena keterbatasan waktu untuk menyiapkan media tersebut.
- c. Ya, kendalanya terutama pada ketersediaan alat dan waktu. Tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan proyektor atau speaker harus bergiliran dengan guru lainnya. Selain itu, persiapan materi visual atau audio visual memerlukan waktu dan tidak selalu tersedia secara langsung dari sumber resmi.
- d. Media yang saya gunakan selama ini cukup membantu, tetapi saya rasa belum maksimal dalam menarik perhatian siswa. Mereka tampak lebih tertarik saat

media yang digunakan bersifat visual dan interaktif, misalnya video atau permainan edukatif.

3. Metode Pembelajaran

- a. Saya paling sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Kadang-kadang juga menggunakan diskusi kelompok.
- b. Saya pernah menggunakan metode membaca sederhana atau permainan edukatif, tetapi hanya pada materi tertentu dan jika waktu memungkinkan. Sayangnya, tidak bisa dilakukan secara rutin.
- c. Kendalanya adalah keterbatasan alat dan bahan, serta waktu pembelajaran yang terbatas.

4. Sumber Belajar

- a. Ya, buku teks dari pemerintah masih menjadi sumber utama pembelajaran membaca. Hal ini karena buku tersebut sudah sesuai kurikulum dan mudah diakses oleh siswa.
- b. Saya pernah menggunakan video pembelajaran dari YouTube atau modul buatan sendiri, tetapi tidak sering karena harus mencari materi yang benar-benar sesuai dan terpercaya. Kadang juga saya membuat ringkasan materi dari internet.

5. Keaktifan dan Minat Siswa

- a. Partisipasi siswa selama pembelajaran membaca masih tergolong rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan. Kebanyakan masih pasif dan menunggu teman lain yang menjawab.
- b. Antusiasme siswa tergantung pada metode yang digunakan. Saat pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik seperti video atau permainan, mereka tampak lebih semangat. Tapi jika hanya menggunakan ceramah dan buku teks, mereka cepat bosan.
- c. Ya, siswa cukup mudah terdistraksi. Banyak yang berbicara sendiri atau membahas hal di luar topik pembelajaran.
- d. Menurut saya, pembelajaran yang bersifat interaktif, menggunakan media visual/audio visual, dan melibatkan siswa secara langsung seperti permainan edukatif dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

6. Saran dan Harapan

- a. Saya berharap pembelajaran Membaca di kelas I bisa lebih bervariasi dan menyenangkan. Harapannya, sekolah bisa mendukung dari segi fasilitas seperti LCD proyektor, dan alat peraga Membaca.
- b. Saran saya, guru sebaiknya diberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital dan didorong untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Metode juga perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa misalnya menggunakan pendekatan bermain sambil belajar.



Lampiran 16. Dokumentasi Observasi

DOKUMENTASI OBSERVASI

Observasi kelas I Di SD Negeri 3 Serangan



Observasi kelas I Di SD Negeri 3 Serangan

Lampiran 17. Dokumentasi Wawancara

DOKUMENTASI WAWANCARA**Wawancara dengan Wali Kelas I Di SD Negeri 3 Serangan**

Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan
DOKUMENTASI KEGIATAN



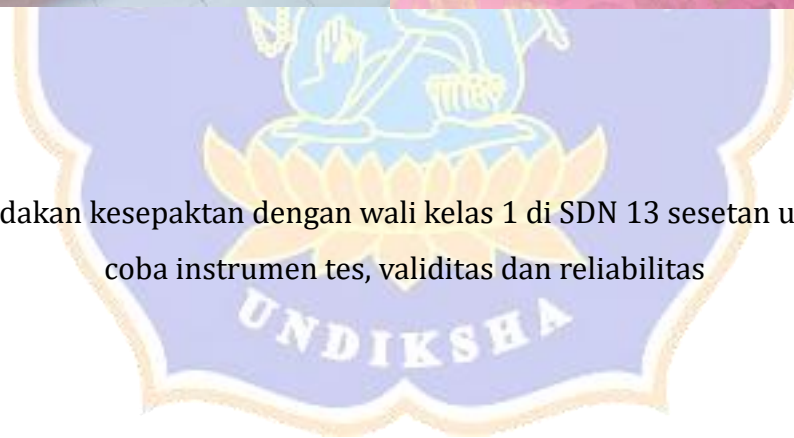
Ijin dengan kepala sekolah SDN 3 dan SDN 2 Serangan



Ijin dengan kepala sekolah SDN 13 Sesetan untuk melaksanakan uji coba soal

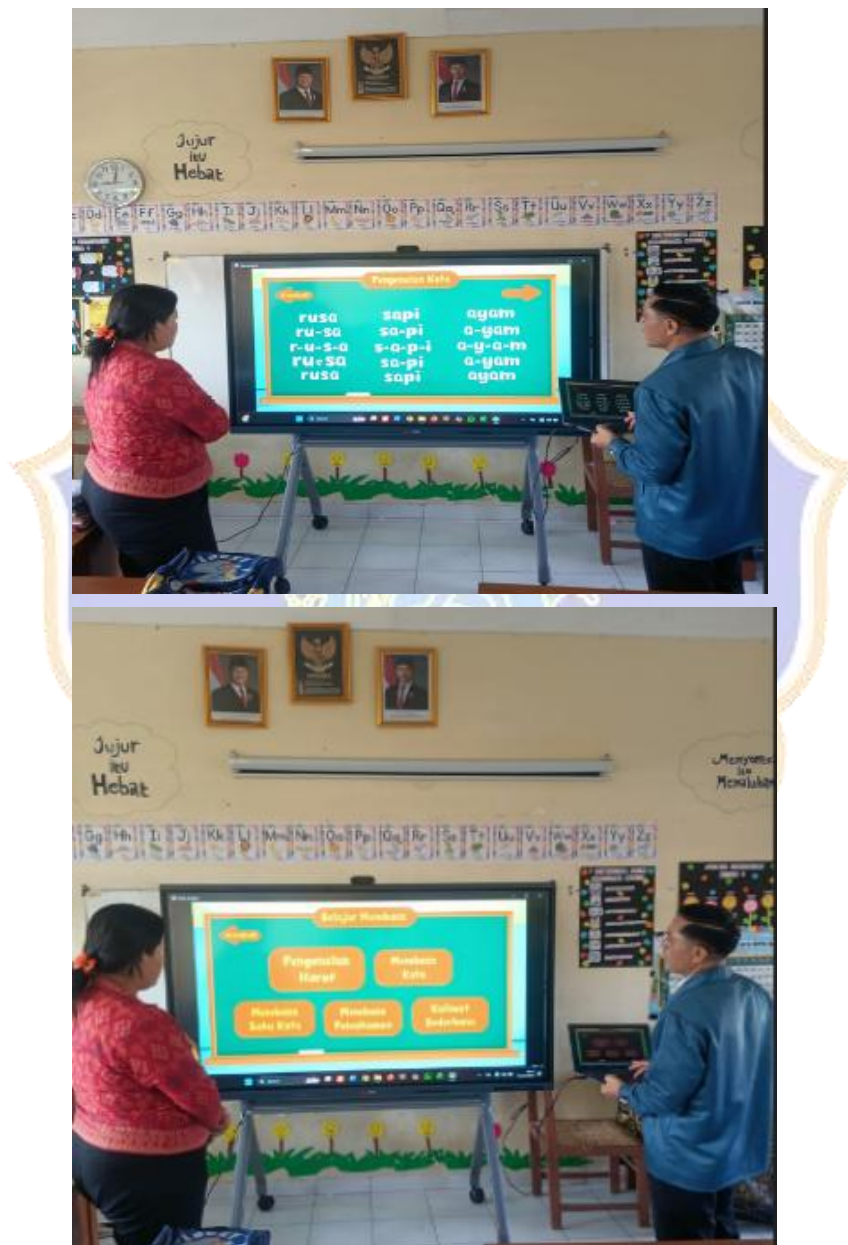


Mengadakan kesepakatan dengan wali kelas 1 di SDN 13 sesetan untuk uji coba instrumen tes, validitas dan reliabilitas





Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi kepada wali kelas 1 SDN 3
Serangan



Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi kepada wali kelas 1 SDN 3
Serangan



Pelaksanaan *pretest* di kelas eksperimen di SDN 3 Serangan



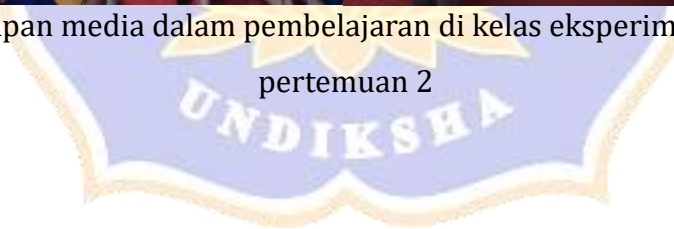
Pelaksanaan *pretest* di kelas kontrol di SDN 2 Serangan



Penerapan media dalam pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan 1



Penerapan media dalam pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan 2



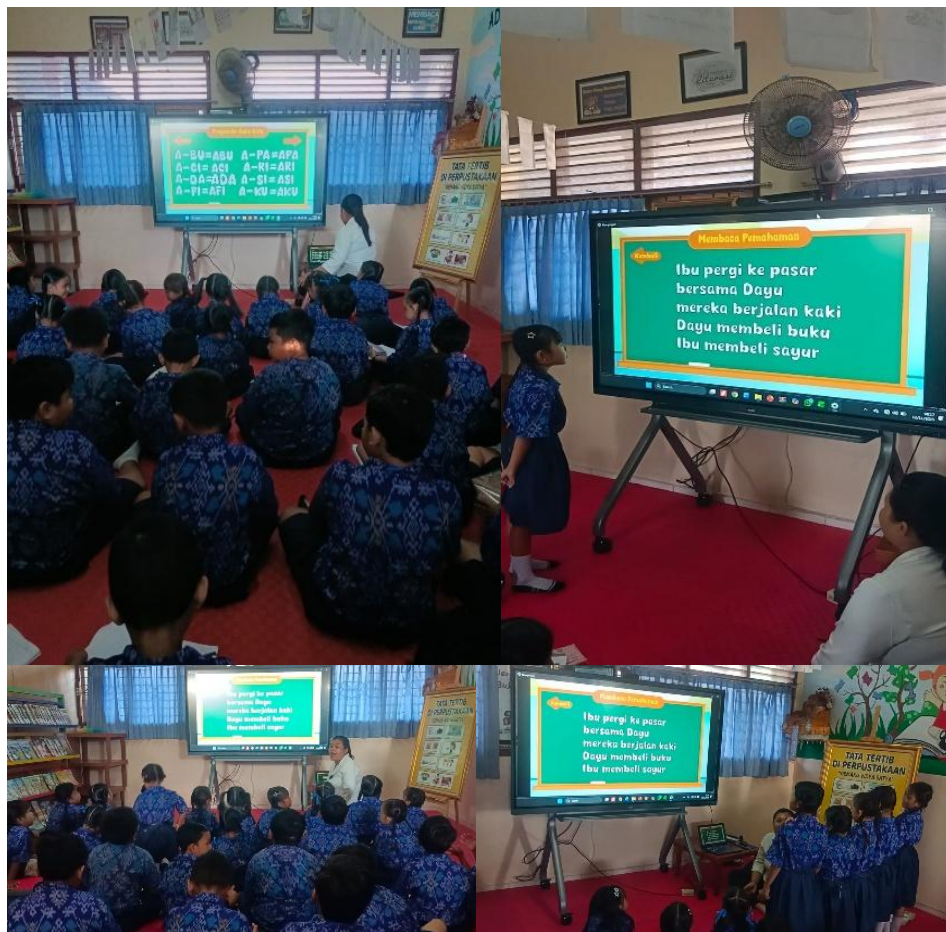


Penerapan media dalam pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan 3

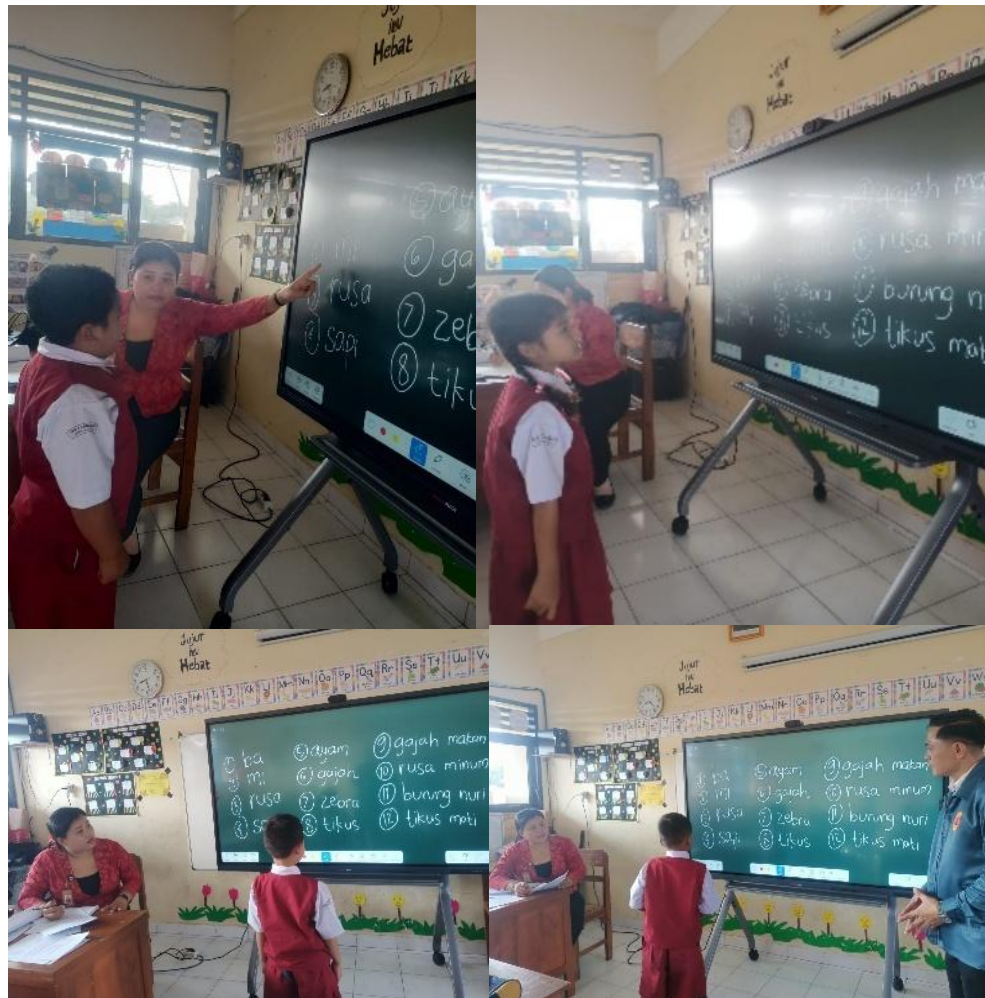




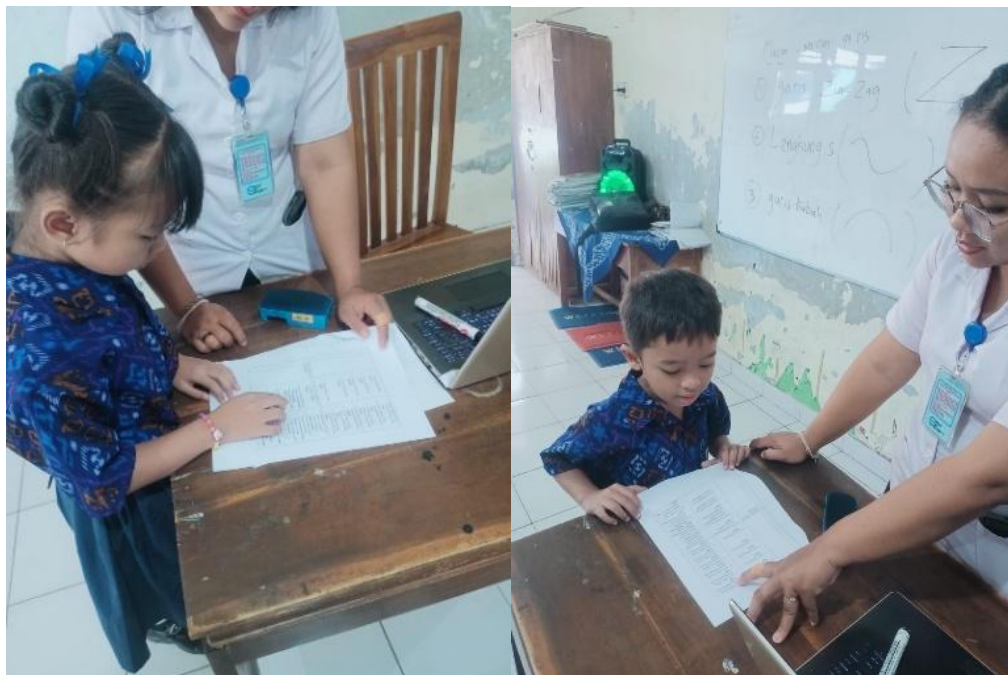
Penerapan media dalam pembelajaran *Game* interaktif di kelas eksperimen pada pertemuan 4



Penerapan media dalam pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan 5



Pelaksanaan *posttest* di kelas eksperimen di SDN 3 Serangan



Pelaksanaan *posttest* di kelas kontrol di SDN 2 Serangan



Lampiran 19. Analisis Data

A. Uji Validitas Instrumen

No	Responden	Uji Validitas Butir Instrumen																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Alfiqah Zahra Mahendra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	17
2	Alvaro Dhaifin Varrel Mahardhi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	Anak Agung Naomi Kirana Mu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
4	Ansula Putri Noviani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Cassandra Renata Tefa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
6	Dewi Kumala Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
7	Fathin Syahira Rahma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	I Kadek Aditwa Wira Dharma	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
9	I Kadek Dhika Sastra Wiguna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	I Putu Bagus Adhvestha Sadea	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
11	I Putu Kiarta Wahyu Nanda Dy	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
12	I Wayan Deira Astra Wikancak	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
13	Ida Bagus Putu Parwata Dirgar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	Inke Mecca Azkadhina Shakay	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	12
15	Jerry Gauzan Aleczander Mar	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	9
16	Kadek Widya Pradnyani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
17	Kean Sus Pandango	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	17
18	Komang Ektha Ganessa Krisna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	17
19	Komang Ginanti Arya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	Mikayla Nadine Ayana Andris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
21	Mikhayla Azellia Maheswari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	Muhammad Arfan Zaidan Ardi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	17
23	Muhammad Azni Rafiqi Arfas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
24	Naywara Arsyfa Kanza Arkha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
25	Ni Kadek Shinta Dwi Purnama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
26	Ni Komang Divya Pradnya Dew	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
27	Raihani Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	Rania Sufiqha Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
29	Rizki Al Bannah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
30	Shafiyah Khumairroh Ramadh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
31	Shakila Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	18
32	Yohanes Jevan martin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
r tabel		0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	0.349	
r hitung		0.498	0.498	0.498	0.498	0.498	0.498	0.498	0.498	0.923	0.923	0.923	0.923	0.770	0.808	0.808	0.886	0.886	0.939	0.939	0.939	
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

B. Uji Reliabilitas Instrumen

No	Responden	Uji Reliabilitas Butir Instrumen																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Afiqah Zahra Mahendra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	17
2	Alvaro Dhaifin Varel Mahardhi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	Anak Agung Naomi Kirana Mu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
4	Arsyfa Putri Noviani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Cassandra Renata Tefa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
6	Dewi Kumala Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
7	Fathin Syahira Rahma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	I Kadek Aditwa Wira Dharma	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
9	I Kadek Dhika Sastra Wiguna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	I Putu Bagus Adhvestha Sadea	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
11	I Putu Kiarta Wahyu Nanda Dy	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
12	I Wayan Deira Astra Wikancak	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
13	Ida Bagus Putu Parwata Dirgar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	Inke Mecca Azkadhina Shakay	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	Jerry Gauzan Aleczander Mar	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
16	Kadek Widya Pradnyani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
17	Kean Sus Pandango	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	17
18	Komang Ektha Ganesa Krisna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	17
19	Komang Ginanti Arya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	Mikayla Nadine Ayana Andris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
21	Mikhayla Azellia Maheswari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	Muhammad Arfan Zaidan Ardi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	17
23	Muhammad Azri Rafiqi Arfas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
24	Naywara Arsyfa Kanza Arkha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
25	Ni Kadek Shinta Dwi Purnama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
26	Ni Komang Divya Pradnya Dew	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
27	Raihani Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	Rania Sufiqha Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
29	Rizki Al Bannah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	9
30	Shafiyah Khumairoh Ramadh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
31	Shakila Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	16
32	Yohanes Jevan martin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jumlah		31	31	31	31	31	31	31	30	31	23	23	23	23	16	17	17	23	23	22	22	501
p		0.969	0.969	0.969	0.969	0.969	0.969	0.938	0.969	0.719	0.719	0.719	0.719	0.500	0.531	0.531	0.719	0.719	0.688	0.688	0.688	
q		0.031	0.031	0.031	0.031	0.031	0.031	0.063	0.031	0.281	0.281	0.281	0.281	0.500	0.469	0.469	0.281	0.281	0.313	0.313	0.313	
pq		0.030	0.030	0.030	0.030	0.030	0.030	0.059	0.030	0.202	0.202	0.202	0.202	0.250	0.249	0.249	0.202	0.202	0.215	0.215	0.215	
Varians		0.030	0.030	0.030	0.030	0.030	0.030	0.031	0.030	0.202	0.202	0.202	0.202	0.250	0.249	0.249	0.202	0.202	0.215	0.215	0.215	31.951
Jumlah Varians		2.843																				
KR20		0.958																				
Keterangan		0,250 kualitas Sangat Tinggi																				

Siswa	Kelas	Pretes	Postes	Kode SPSS	N-gain Score	Kriteria
R2	Kontrol	65	70	1	0.14	Rendah
R3	Kontrol	30	45	1	0.21	Rendah
R4	Kontrol	50	55	1	0.10	Rendah
R5	Kontrol	50	55	1	0.10	Rendah
R6	Kontrol	55	65	1	0.22	Rendah
R7	Kontrol	80	85	1	0.25	Rendah
R8	Kontrol	75	75	1	0.00	Rendah
R9	Kontrol	60	85	1	0.63	Sedang
R10	Kontrol	70	85	1	0.50	Sedang
R11	Kontrol	75	85	1	0.40	Sedang
R12	Kontrol	50	60	1	0.20	Rendah
R13	Kontrol	70	80	1	0.33	Sedang
R14	Kontrol	55	60	1	0.11	Rendah
R15	Kontrol	35	50	1	0.23	Rendah
R16	Kontrol	60	70	1	0.25	Rendah
R17	Kontrol	50	75	1	0.50	Sedang
R18	Kontrol	10	40	1	0.33	Sedang
R19	Kontrol	20	50	1	0.38	Sedang
R20	Kontrol	40	60	1	0.33	Sedang
R21	Kontrol	20	30	1	0.13	Rendah
R22	Kontrol	30	55	1	0.36	Sedang
R23	Kontrol	25	60	1	0.47	Sedang
R24	Kontrol	60	70	1	0.25	Rendah
R25	Kontrol	60	70	1	0.25	Rendah
R26	Kontrol	10	25	1	0.17	Rendah
R27	Kontrol	40	55	1	0.25	Rendah
R28	Kontrol	35	50	1	0.23	Rendah
R29	Kontrol	60	70	1	0.25	Rendah
R30	Kontrol	65	75	1	0.29	Rendah
R31	Kontrol	70	80	1	0.33	Sedang
R32	Kontrol	55	70	1	0.33	Sedang
R33	Eksperimen	55	90	2	0.78	Tinggi
R34	Eksperimen	45	85	2	0.73	Tinggi
R35	Eksperimen	35	80	2	0.69	Sedang
R36	Eksperimen	60	95	2	0.88	Tinggi
R37	Eksperimen	30	75	2	0.64	Sedang
R38	Eksperimen	55	90	2	0.78	Tinggi
R39	Eksperimen	35	80	2	0.69	Sedang
R40	Eksperimen	45	85	2	0.73	Tinggi
R41	Eksperimen	65	95	2	0.86	Tinggi
R42	Eksperimen	20	65	2	0.56	Sedang
R43	Eksperimen	60	90	2	0.75	Tinggi
R44	Eksperimen	45	80	2	0.64	Sedang
R45	Eksperimen	35	75	2	0.62	Sedang
R46	Eksperimen	55	85	2	0.67	Sedang

Siswa	Kelas	Pretes	Postes	Kode SPSS	N-gain Score	Kriteria
R47	Eksperimen	70	100	2	1.00	Tinggi
R48	Eksperimen	30	75	2	0.64	Sedang
R49	Eksperimen	60	90	2	0.75	Tinggi
R50	Eksperimen	35	80	2	0.69	Sedang
R51	Eksperimen	45	85	2	0.73	Tinggi
R52	Eksperimen	65	95	2	0.86	Tinggi
R53	Eksperimen	20	65	2	0.56	Sedang
R54	Eksperimen	55	85	2	0.67	Sedang
R55	Eksperimen	45	80	2	0.64	Sedang
R56	Eksperimen	35	75	2	0.62	Sedang
R57	Eksperimen	60	90	2	0.75	Tinggi
R58	Eksperimen	30	65	2	0.50	Sedang
R59	Eksperimen	55	85	2	0.67	Sedang
R60	Eksperimen	45	80	2	0.64	Sedang
R61	Eksperimen	35	75	2	0.62	Sedang
R62	Eksperimen	65	95	2	0.86	Tinggi
R63	Eksperimen	70	100	2	1.00	Tinggi
R64	Eksperimen	45	80	2	0.64	Sedang

E. Uji Normalitas

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
N-Gain Score	Kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	Eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Descriptives						
		Kelompok Kelas			Statistic	Std. Error
N-Gain Score	Kontrol	Mean			.2721	.02360
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	.2240	
				Upper Bound	.3202	
		5% Trimmed Mean			.2681	
		Median			.2500	
		Variance			.018	
		Std. Deviation			.13351	
		Minimum			.00	
		Maximum			.63	
		Range			.63	
		Interquartile Range			.14	
		Skewness			.541	.414

	Eksperimen	Kurtosis		.595	.809
		Mean		.7129	.02074
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.6706	
			Upper Bound	.7552	
		5% Trimmed Mean		.7075	
		Median		.6923	
		Variance		.014	
		Std. Deviation		.11733	
		Minimum		.50	
		Maximum		1.00	
		Range		.50	
		Interquartile Range		.13	
		Skewness		.836	.414
		Kurtosis		.646	.809

Tests of Normality							
	Kelompok Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
N-Gain Score	Kontrol	.160	32	.037	.968	32	.442
	Eksperimen	.132	32	.167	.934	32	.051
a. Lilliefors Significance Correction							

F. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
N-Gain Score				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.352	1	62	.555	

ANOVA					
N-Gain Score					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3.109	1	3.109	196.826	.000
Within Groups	.979	62	.016		
Total	4.088	63			

G. Uji T

Group Statistics					
	Kelompok Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain Score	Kontrol	32	.2721	.13351	.02360
	Eksperimen	32	.7129	.11733	.02074

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
N- Gain Score	Equal variances assumed	.352	.555	- 14.029	62	.000	-.44080	.03142	-. .50361	-. .37800
	Equal variances not assumed			- 14.029	60.993	.000	-.44080	.03142	-. .50363	-. .37797

H. Uji Effect Size

Kelas	Mean N-Gain	Std. Dvt	N	Pooled Std.Dvt (Sp)	Cohen's d	Kriteria
Kontrol	0.27	0.13	32	0.13	3.52	Efek Sangat Besar
Eksperimen	0.71	0.12	32			

Lampiran 20. Riwayat Hidup

Riwayat Hidup

I Kadek Arta, lahir di Btumadeg pada 08 Oktober 1984. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Sukra dan Ibu Ni Ketut Yasi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Prembon, Desa Btumadeg, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD N 3 Btumadeg dan lulus pada tahun 1996, kemudian melanjutkan di SMP N 3 Nusa Penida dan lulus pada tahun 1999. Kemudian melanjutkan di SMA PGRI 6 Denpasar dan lulus pada tahun 2003. Penulis melanjutkan pendidikan D2 PGSD dan lulus tahun 2006, kemudian melanjutkan Pendidikan S1 di Universitas Terbuka dan lulus tahun 2010. Pada tahun 2024 penulis melanjutkan Pendidikan S2 Program Studi Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha hingga akhirnya penulis menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Belajar Membaca Berbantuan *Game* Interaktif Upaya meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas I SD”. Mulai tahun 2024 sampai penulisan Tesis ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Pascasarjana Program Studi S2 Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

Lampiran 22. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, Januari 2026

Yang memberi pernyataan,



. I Kadek Arta

